

Design Portfolio

Paula Lewandowski





Hi, ich bin Paula.

Ich studiere aktuell im 4. Semester Industrial Design an der Hochschule in Pforzheim.

Design bedeutet für mich einem Produkt ein Leben und einen Charakter zu geben, der eine individuelle Botschaft an den Benutzer übermittelt.

Dabei lasse ich mich inspirieren von Anmut und Eleganz, dem Spiel mit Material, Farbe und Technik und lege sehr viel Wert auf die semantische Wirkung.



Kontakt

lewandop@hs-pforzheim.de

+49 151 57697622

<https://peponopolis.de>

Skills

Muttersprache: Deutsch

Englisch B2, Französisch A1

HTML, CSS, Adobe Suite, Solid Works, Autodesk Alias, Rhino, Grasshopper, Blender, Keyshot, MS Office, Sketching, Marker Rendering, Modellbau

hilfsbereit, teamfähig, empathisch, verantwortungsbewusst, engagiert, selbstständig, strukturiert, schnelle Auffassungsgabe, Auge für Details, Präsentationstechniken

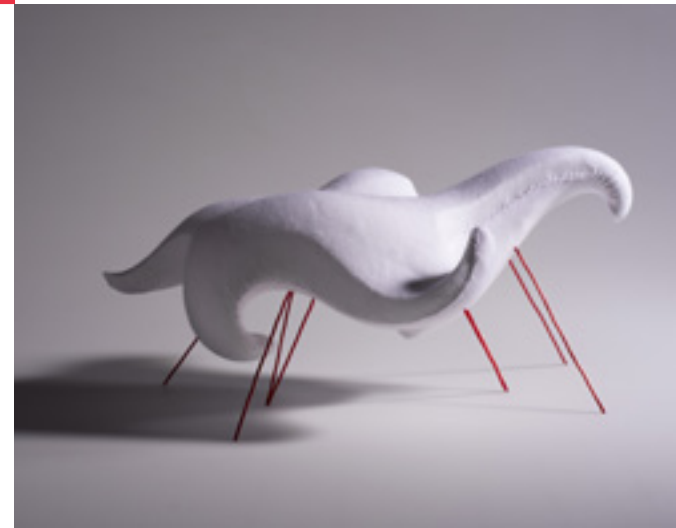
1 BOB

Seite 4



2 Der S(e)itz

Seite 10



3 Elvoire

Seite 14



4 Semantik

Seite 22



5 Xplora¹⁸

Seite 25



6 Skulptur

Seite 28



7 Sketches

Seite 31



1 BOB - friendly bobbel

Projektart Hauptprojekt
2. Semester

Abgabedatum 02.2022

Begleitpersonen Prof. Jürgen Goos

In Kooperation mit **coalesse**[®]
Florian Schulz
Markus Marschall

Aufgabenstellung

Briefing: „[...] Ziel dieses Projektes ist ein Re-Design und die physische Umsetzung eines von dir gewählten Möbels. Das Produkt soll auf seine Charaktereigenschaften, seinen zeitlichen Kontext, Herstellungsverfahren und Formsprache analysiert werden und unter den herausgearbeiteten Gesichtspunkten neu interpretiert & gestaltet werden.“





Ein Geschenk von Yossi im Kindergarten:
So baut er seine Höhle zu Hause...

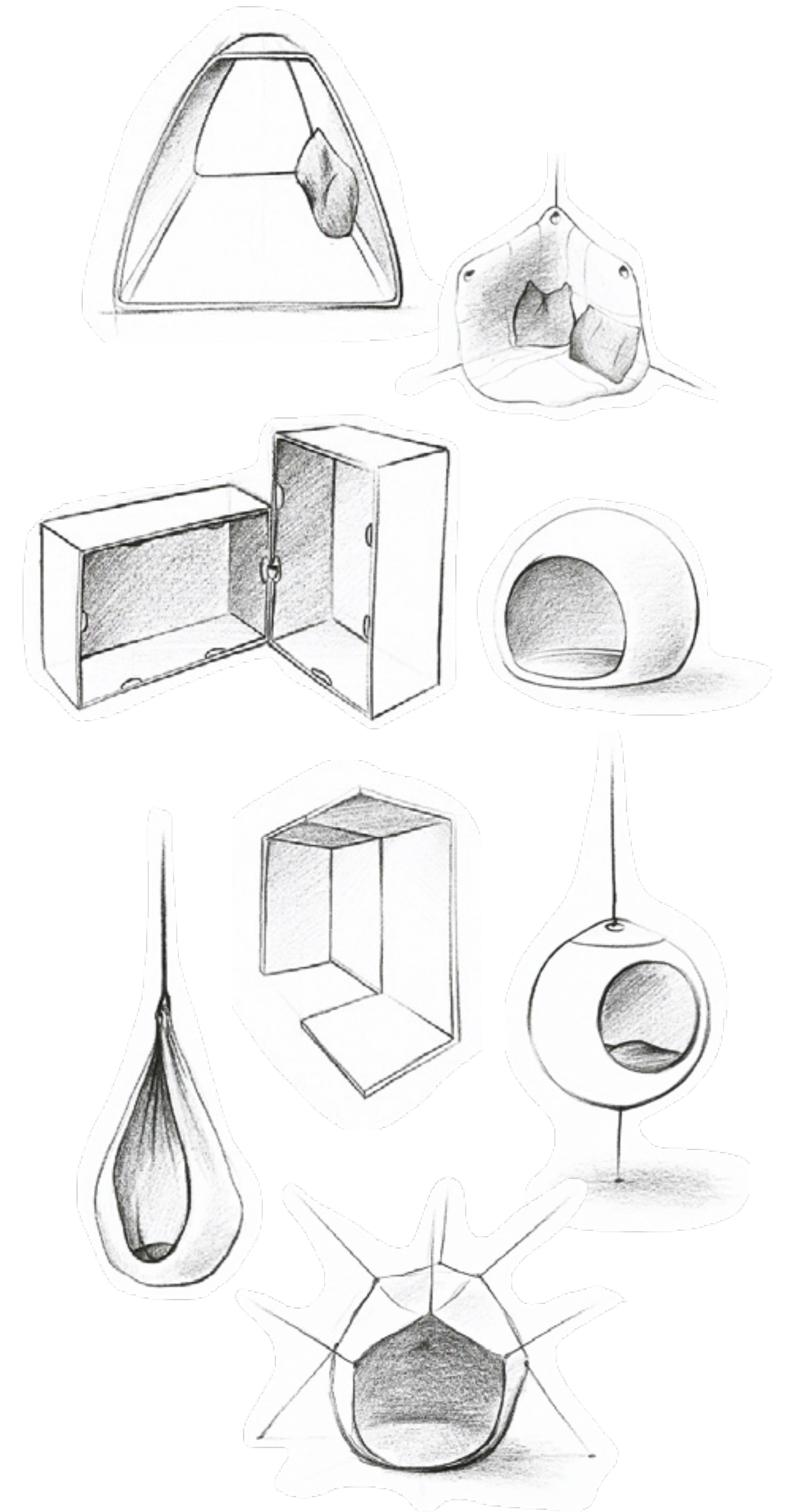


“Die Idee entsprang vermutlich
unserem Bedarf zu Hause einen Sessel zu
haben, der groß genug war damit Pirkko und
ich gemeinsam darin sitzen konnten. Und da
ich dazu neige Dinge zu vereinfachen,
entfernte ich alle Ecken.“

- Eero Aarnio -

Die DNA des Ball Chair - der
Familienort, das Gefühl von Ruhe
und Geborgenheit, ein Ort für eige-
ne Gedanken, einen geschützten
Kokon - wollte ich auf ein Möbel-
stück für Kinder projizieren.

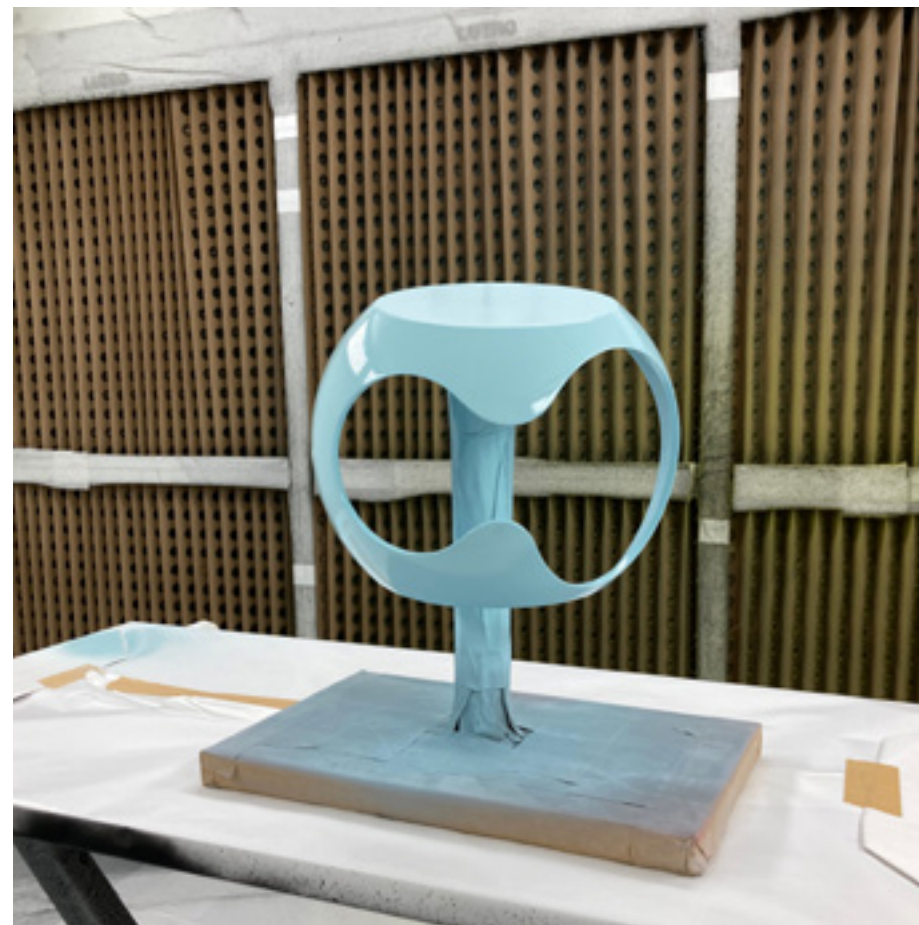
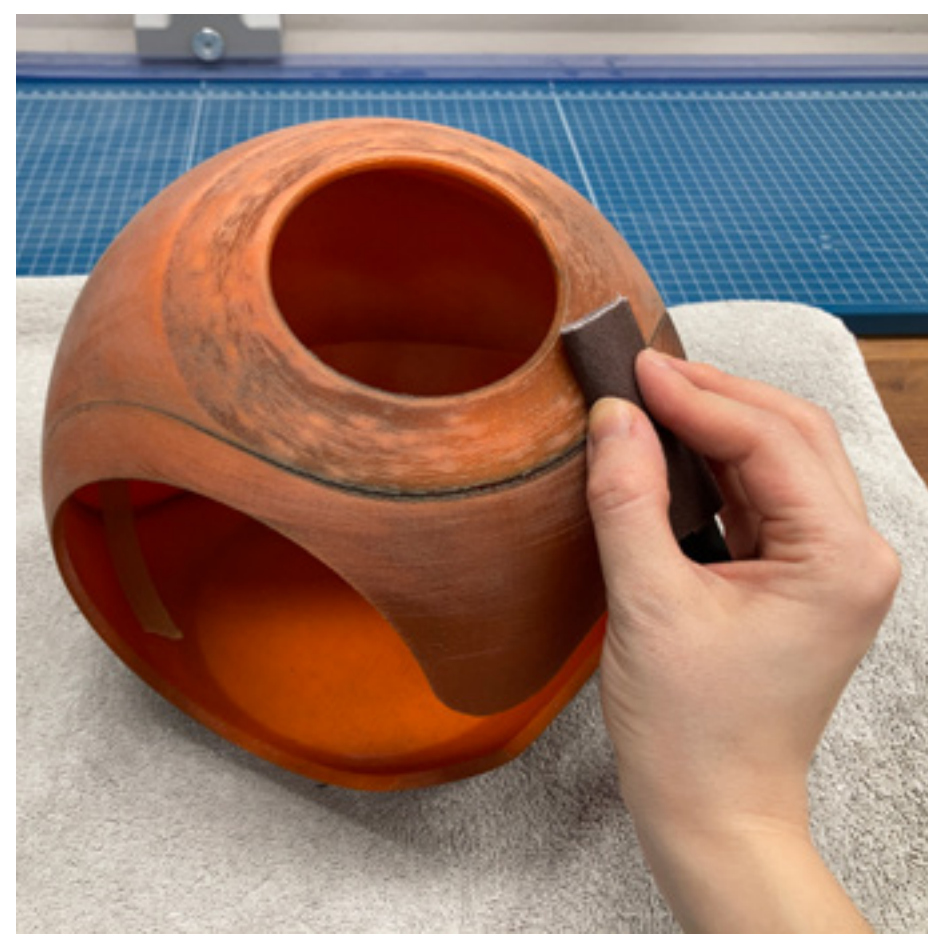
Hierfür habe ich einen Kindergar-
ten besucht, um mich über selbst
gebaute Höhlen, Kreativität und
verschiedene Aspekte von
Kindermöbeln zu informie-
ren.



Bei der Formsuche, hat sich schnell wieder die Kugel herauskristallisiert und so nutzte ich zum dreidimensionalen Brainstorming eine Glaskugel, Klebeband und Draht.

- organisch
- rund
- weiblich
- passiv
- friedlich
- sanft
- spezialisiert
- introvertiert
- einfach
- robust
- stark
- warm
- harmonisch
- leise
- müde
- dominant
- vertraut





Die finale Form habe ich im CAD gebaut und im Maßstab 1:4 drucken lassen.

Bei der Firma „Modellbau Kurz“ habe ich das Produkt lackiert und zu Hause die Polster genäht, die mit Industrie-Klettverschluss in der Schale befestigt werden.

Farblich symbolisiert das Blau-Orange die gleichen semantischen Themen wie die Form:
Harte Schale - weicher Kern. Ein Raum zum Träumen, Wohlfühlen und Zurückziehen, geschützt und abgegrenzt von der Außenwelt.





B B B

friendly bobbel

...ist ein Möbelstück für Kinder, angelehnt an Eero Aarnios Ball Chair von 1963.

Er ist eine Höhle, ein Rückzugsort, zum Lesen, Träumen oder Spielen. Die freundlich und schlicht gestaltete Form der harten Schale regt die Fantasie des Kindes an. Außerdem gibt sie die Möglichkeit das Möbelstück in drei verschiedene Positionen zu bringen: Muschel, Häuschen und Wippe.

„Fantasie interessiert
jeden Menschen, weil hinter den
Gegenständen und den Oberflächen
Geschichten erzählt werden...“
- Eero Aarnio -



2

Der S(e)itz - Vitra Design Workshop

Projektart Vitra Workshop
3. Semester

Abgabedatum 05.2022

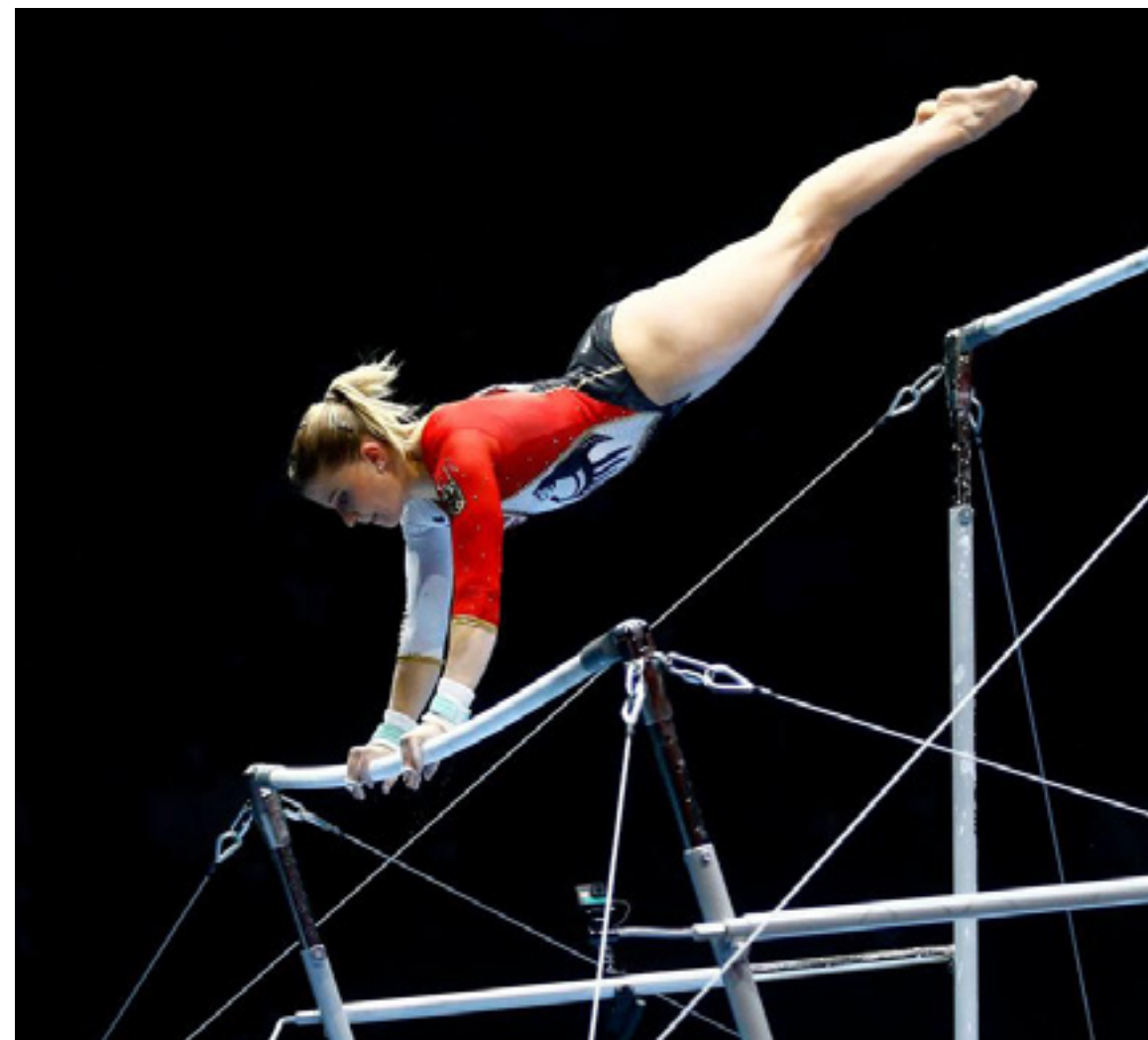
Begleitpersonen Martin Hailer
Prof. Tom Siegel
**Vitra
Design
Museum**

Aufgabenstellung

Der Vitra-Workshop findet an unserer Hochschule in jedem 3. ID-Semester über 5 Tage auf dem Vitra-Gelände in Weil am Rhein statt. Neben der Besichtigung der Firma haben wir einen "Stuhl für einen Sportler" gestaltet.

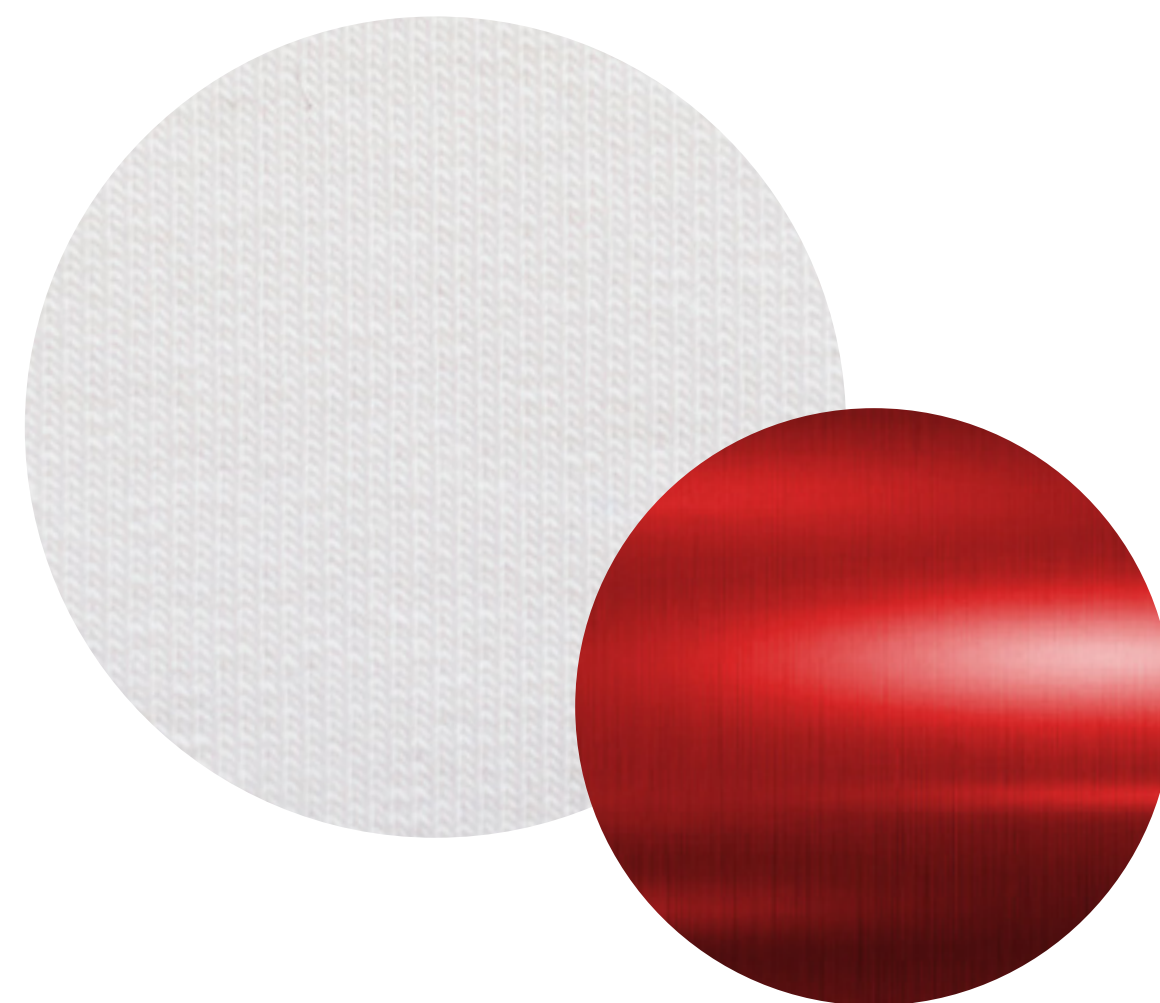
Der ausgewählte Sportler und seine Sportart werden analysiert und innerhalb kürzester Zeit wird eine Sitzgelegenheit, passend zur Semantik des Sportlers und der Sportart, gestaltet und physisch umgesetzt.





Eli am Stufenbarren

dynamisch
kraftvoll
zielstrebig
stark
bewegt
kämpferisch
elegant
ehrig
strukturiert



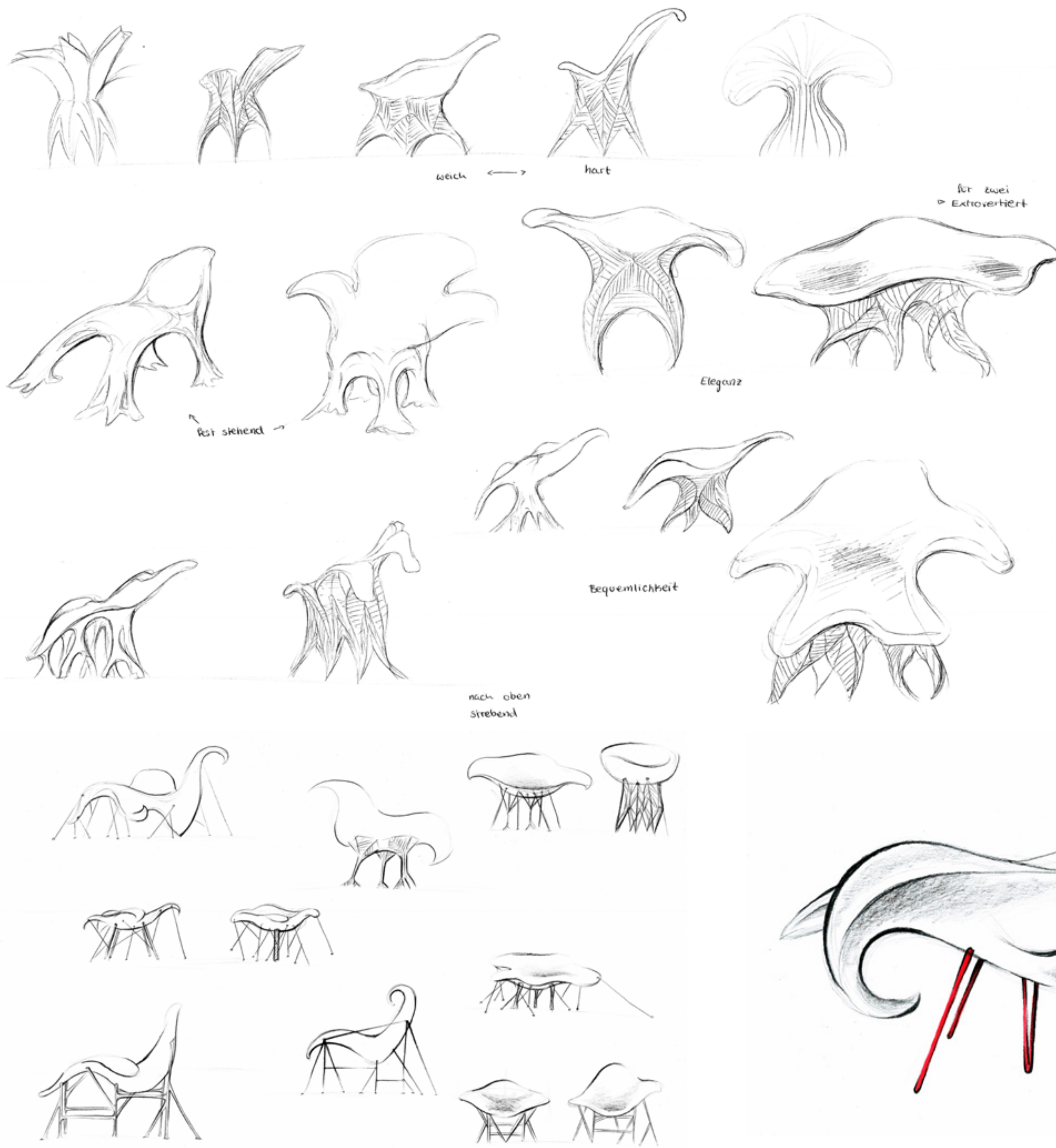
Elisabeth Seitz oder auch „Eli“ - wie sie selbst genannt werden möchte - ist Deutschlands Rekordturnerin mit den meisten deutschen Meisterschaftstiteln.

Ihre Sportart, das Geräte-turnen, ist einerseits eine sehr harte, anspruchsvolle und technische Sportart, die viel Kraft und Disziplin erfordert.

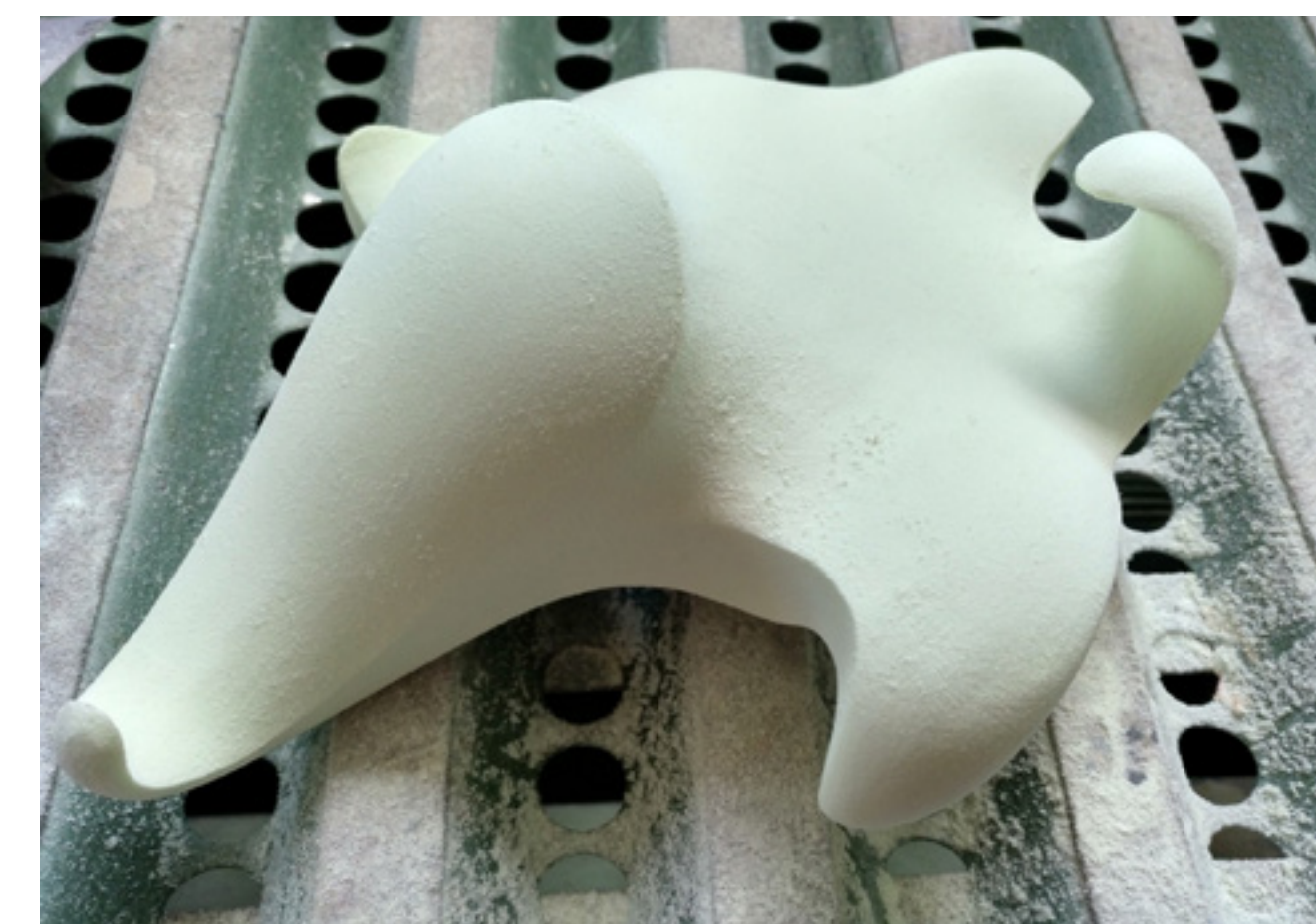
Andererseits ist sie voller weicher, dynamischer, runder Bewegungen. Sie ist wie Tanzen, "wie Fliegen".

Ein Tagesablauf von Eli - gepostet auf Instagram





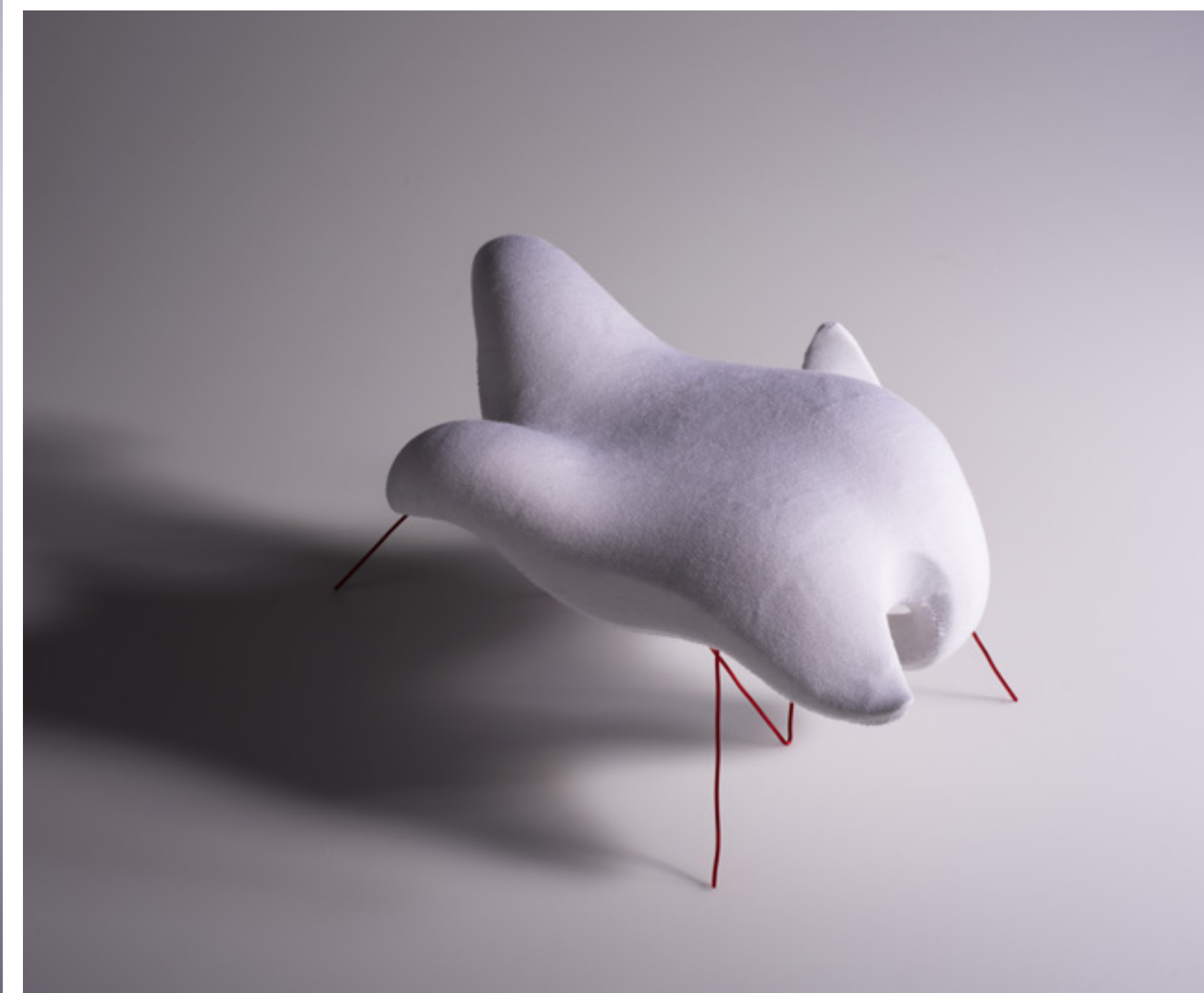
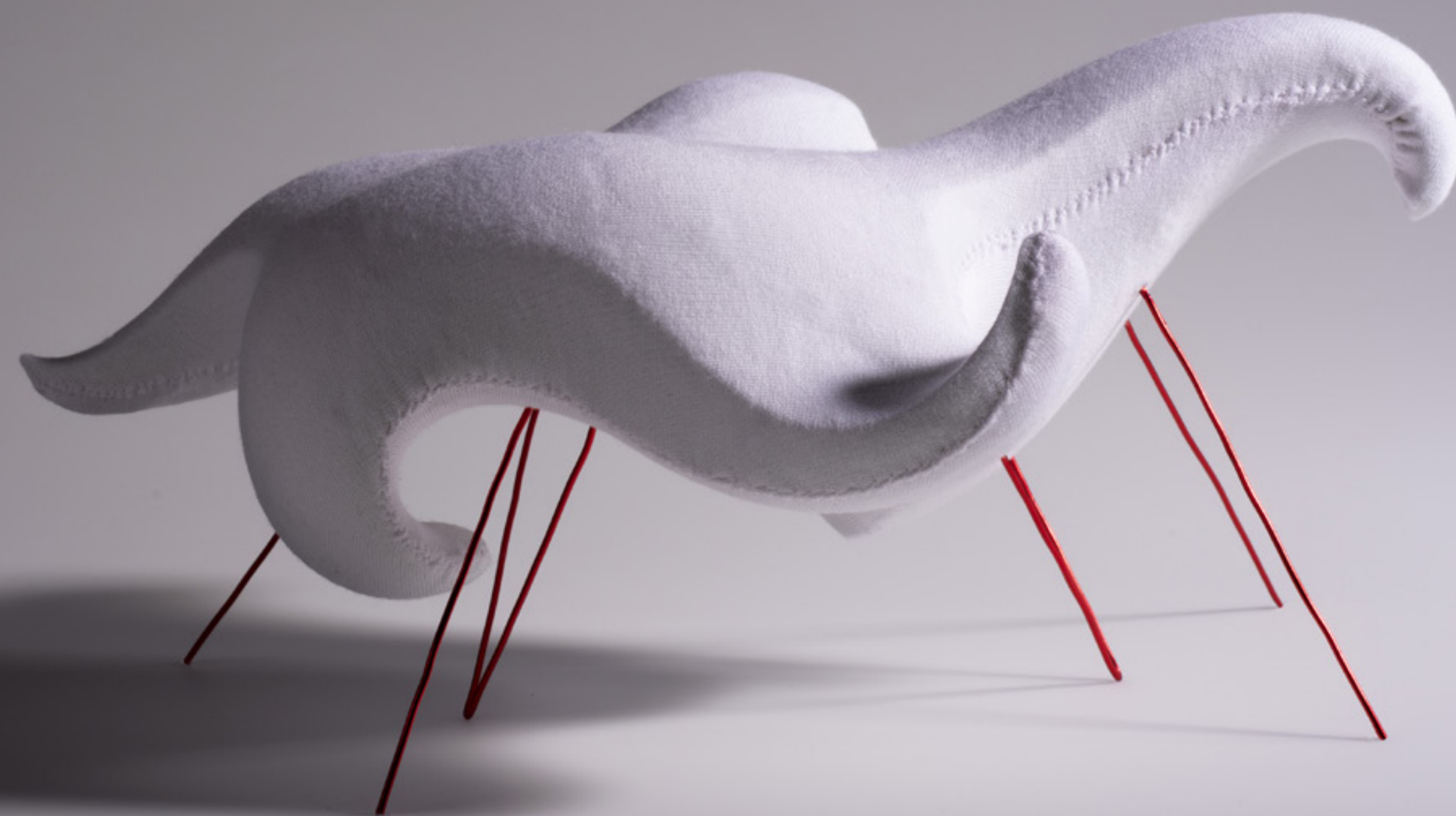
Das **Vormodell**, bestehend aus Drahtgeflecht und Klebeband, nutzte ich als Vorlage für das **Modell** aus PU-Schaum, überzogen mit weißem Stoff und Drahtfüßen.



Der S(e)itz

Die geschwungene Form der gemütlichen Sitzschale des Lounge-Chairs repräsentiert die Dynamik und Eleganz einer Turnübung.

Die dünnen Füße des Möbelstücks sind inspiriert von den Befestigungsseilen des Stufenbarrens. Sie stehen für die Technik, die Struktur und die Leichtigkeit.



3 Elvoire - Ein Manifest der Absurdität

Projektart Hauptprojekt
3. Semester

Abgabedatum 07.2022

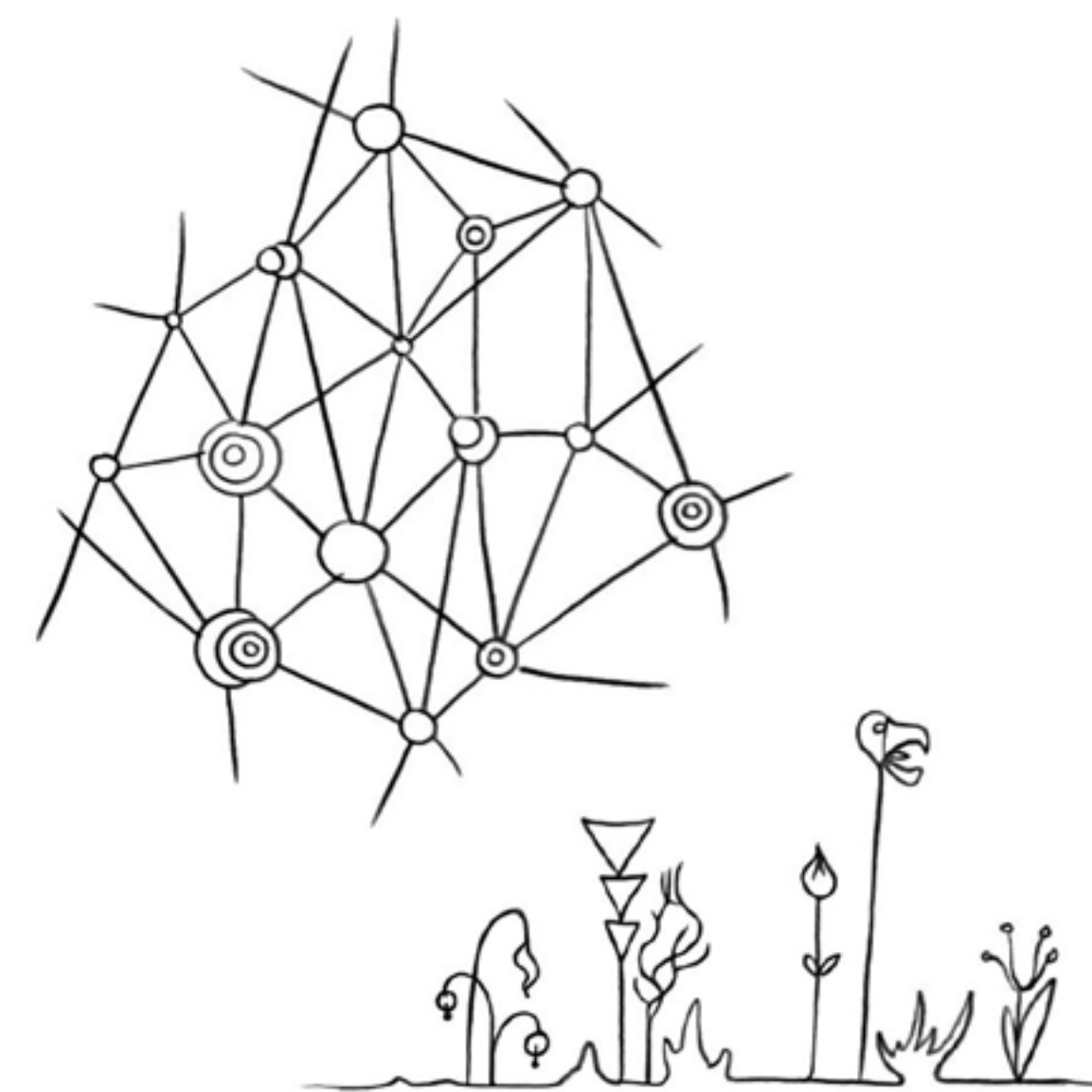
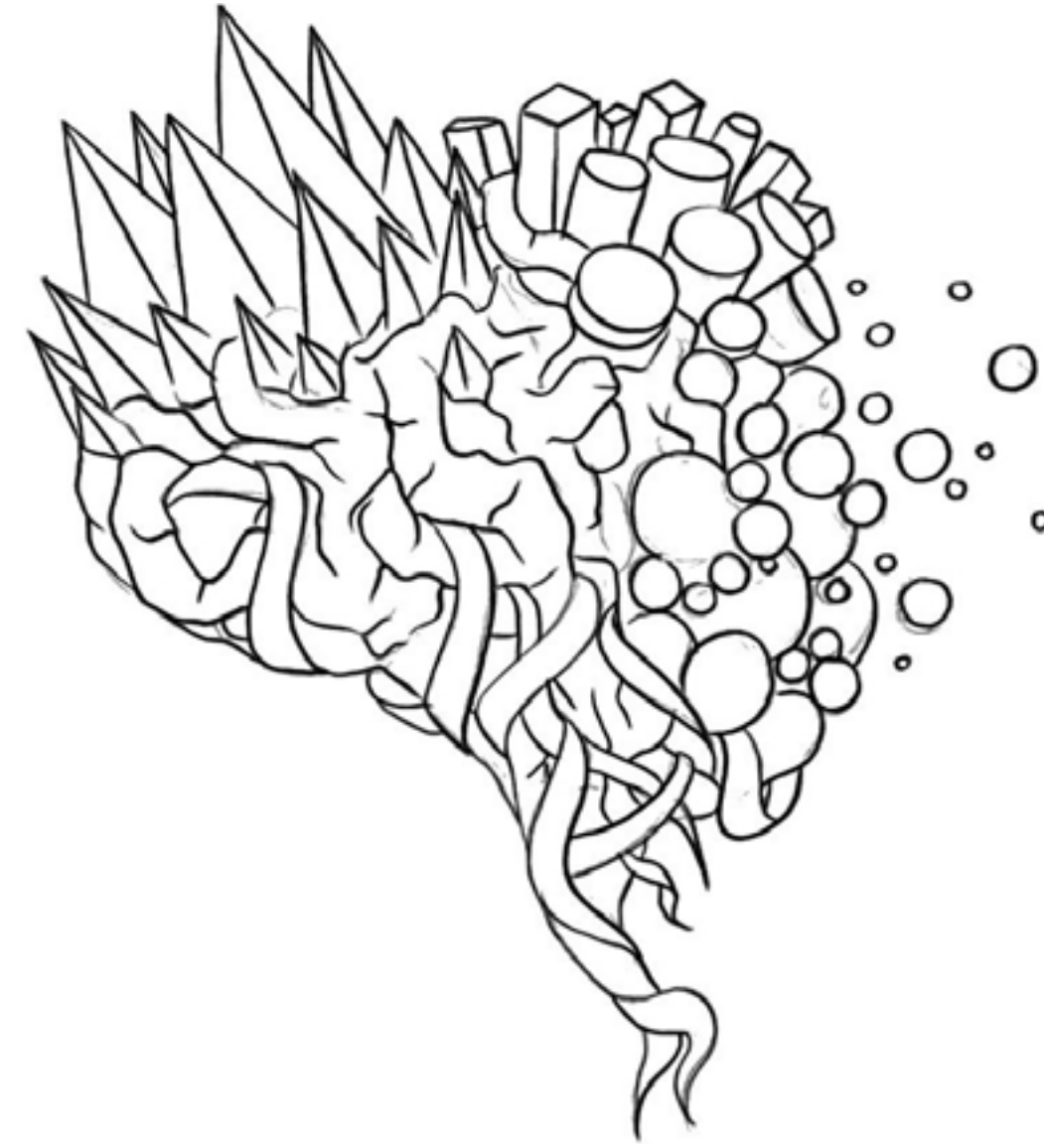
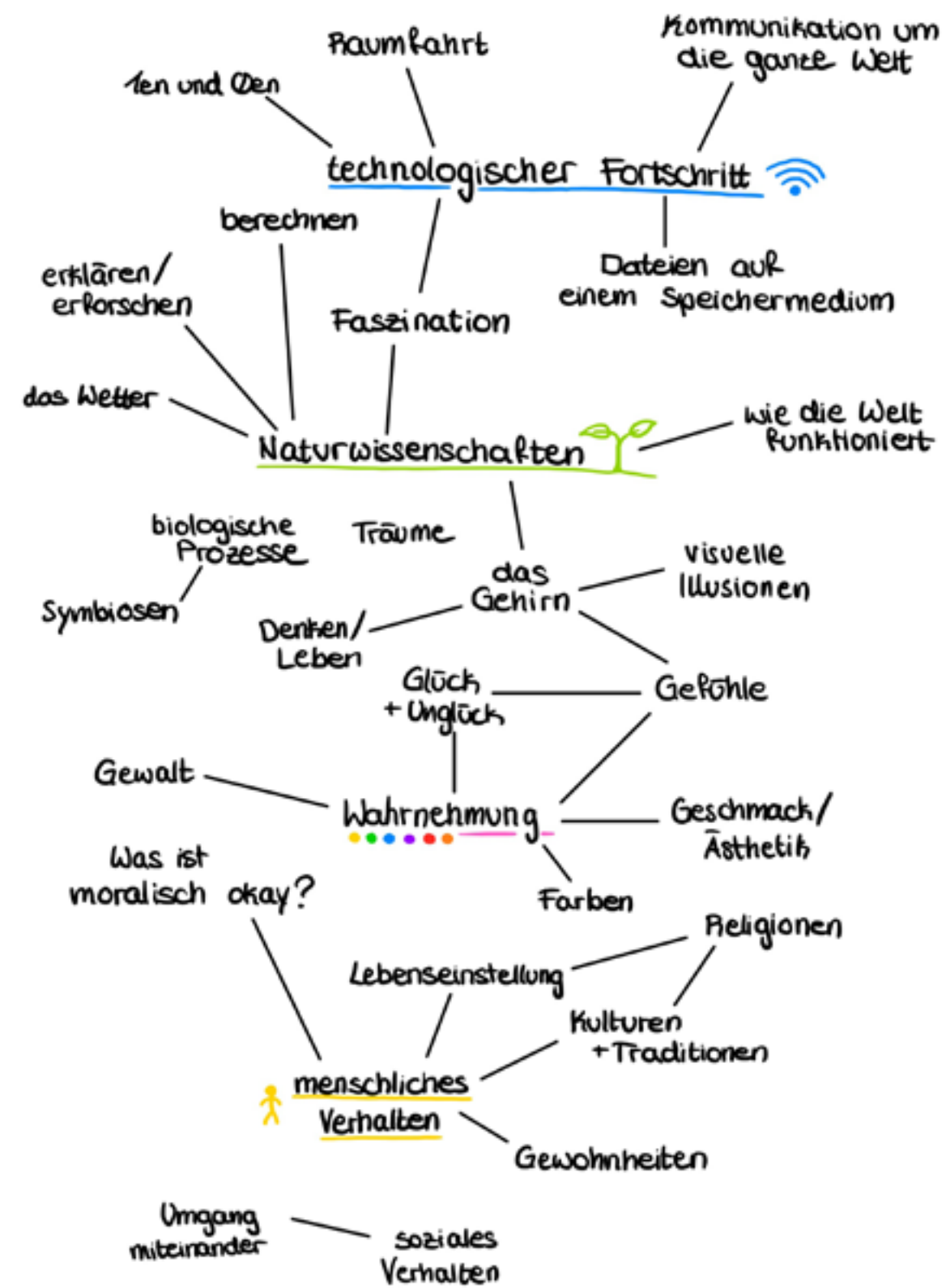
Begleitpersonen Prof. Erik Schneider
Martin Hailer

Aufgabenstellung

Briefing: "Die Aufgabe besteht darin den Begriff „Absurdität“ zu durchleuchten, zu verstehen und am Ende auf ein Produkt zu übertragen, das ihrem Anspruch an diesen Begriff gerecht wird. [...]"

Projektschritte sind die Analyse, Recherche und Auswahl passender Prinzipien, die Definition der Anforderungen und die Auswahl geeigneter Materialien – anschließend die technische und gestalterische Konzeption und die Umsetzung in ein Funktionsmodell unter der Verwendung von Originalmaterialien."



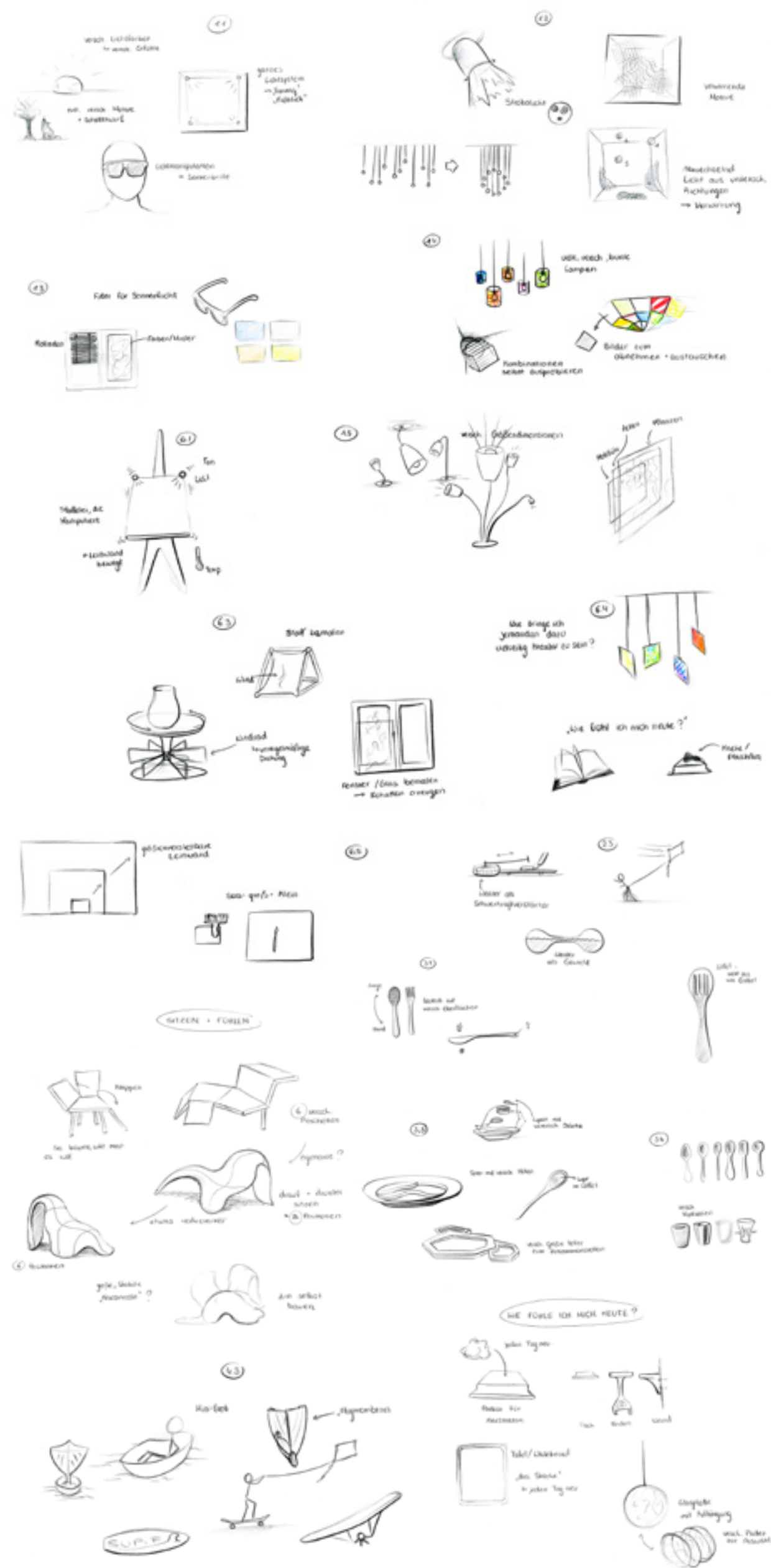


Was ist Absurdität überhaupt? Was würden wir als absurd bezeichnen?

„Absurd“ steht für grotesk, irrwitzig, abwegig, kommt aus dem Lateinischen „absurdus“ und bedeutet „unrein klingend“. Wir finden Absurdität in vielen verschiedenen Bereichen: Kunst, Natur, Wissenschaft...

Die interessantesten Themen hierbei war für mich der Gedanke von anderer **Welten**, die wir nicht verstehen können: andere Kulturen, andere Zeiten, fiktionale Welten oder noch gänzlich Unerforschtes.

Zudem interessierte mich das Thema **Wahrnehmung** und wie sie beeinflusst und manipuliert werden kann.



bunt

komplex

ungewöhnlich

kontrast

erforschen

neugier

emotional

ruhig

detektiv

vielfältig

laut

frisch

spielerisch

offen

unerwartet

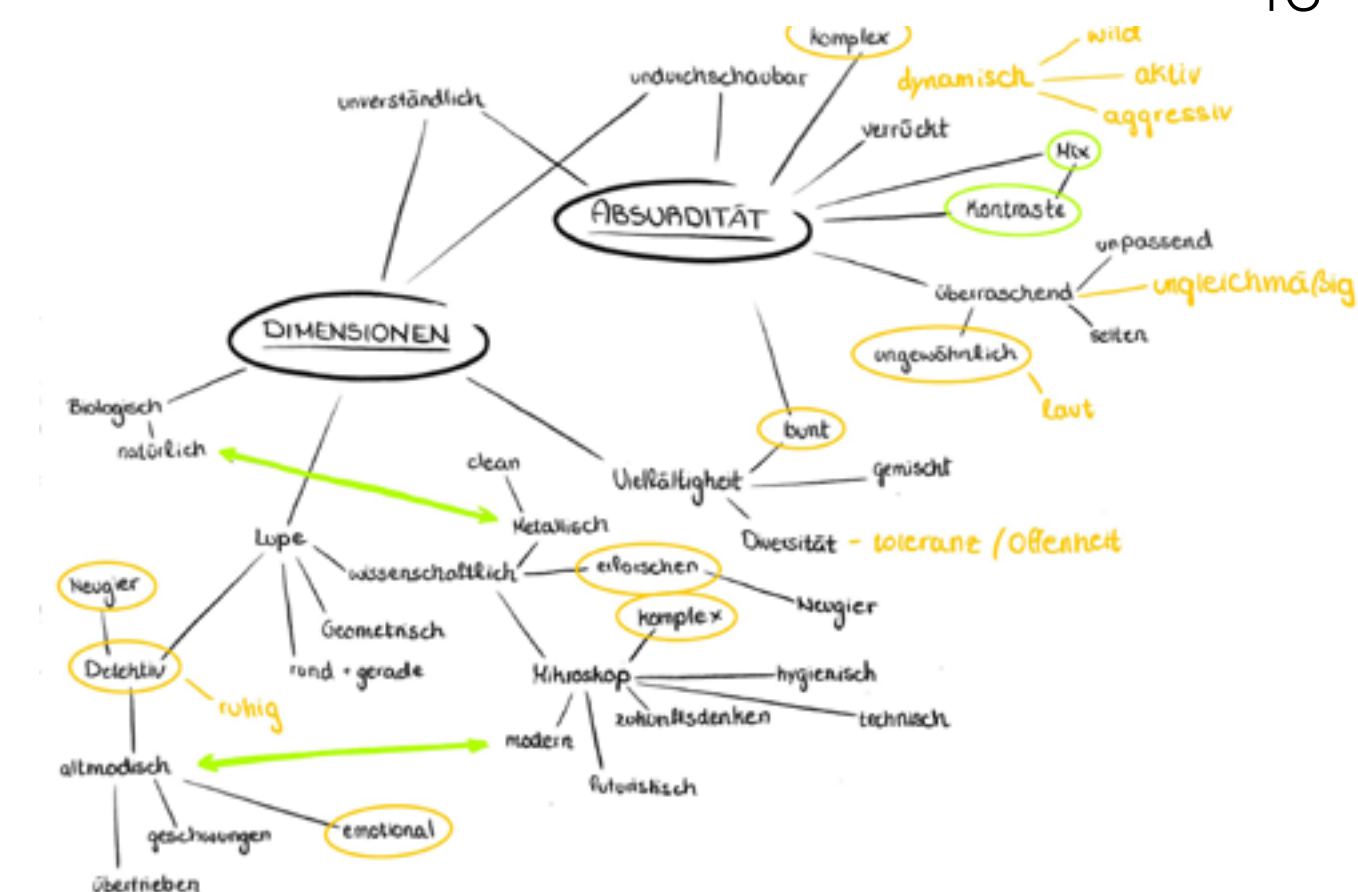
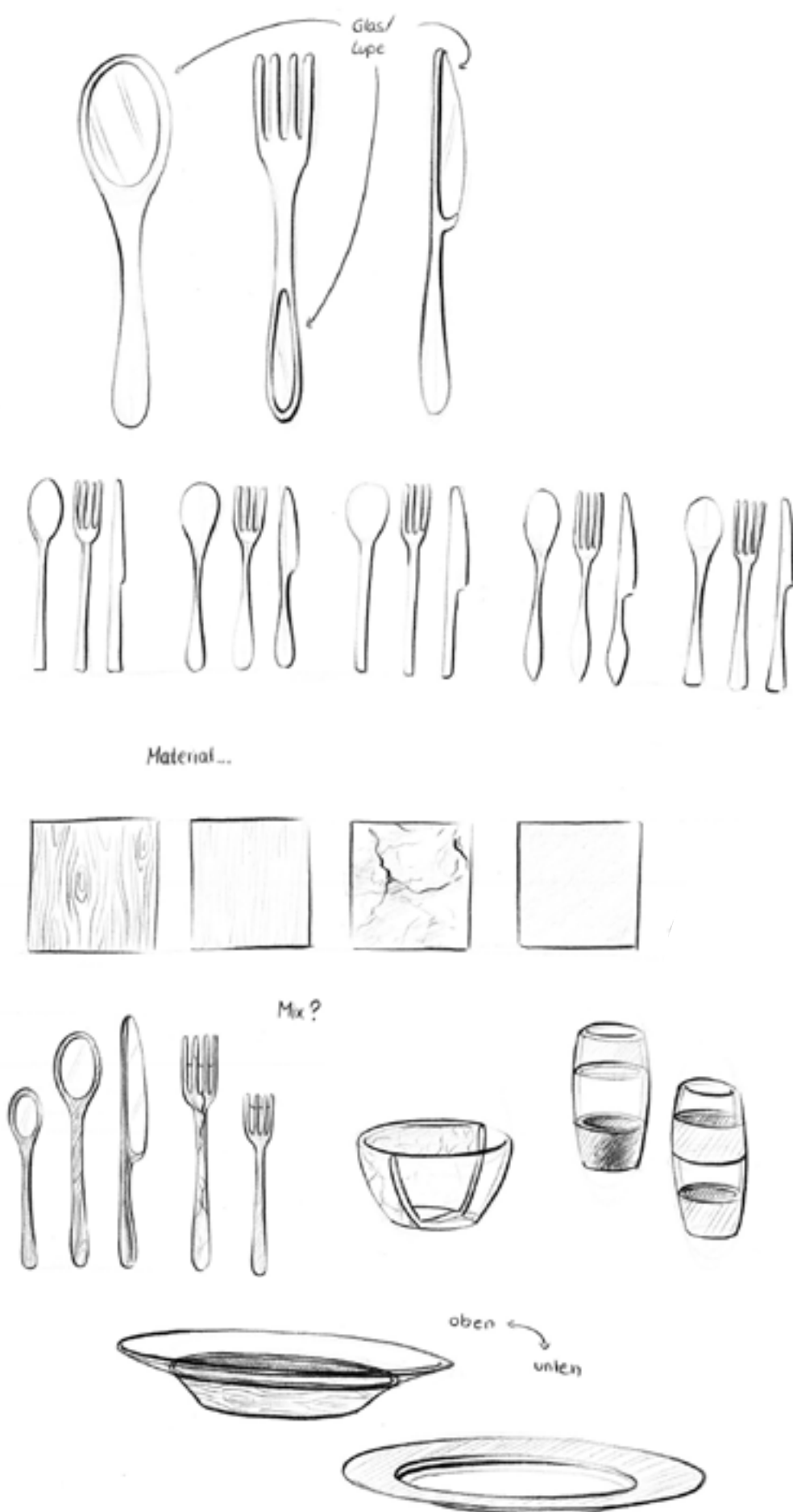
quirly

frei

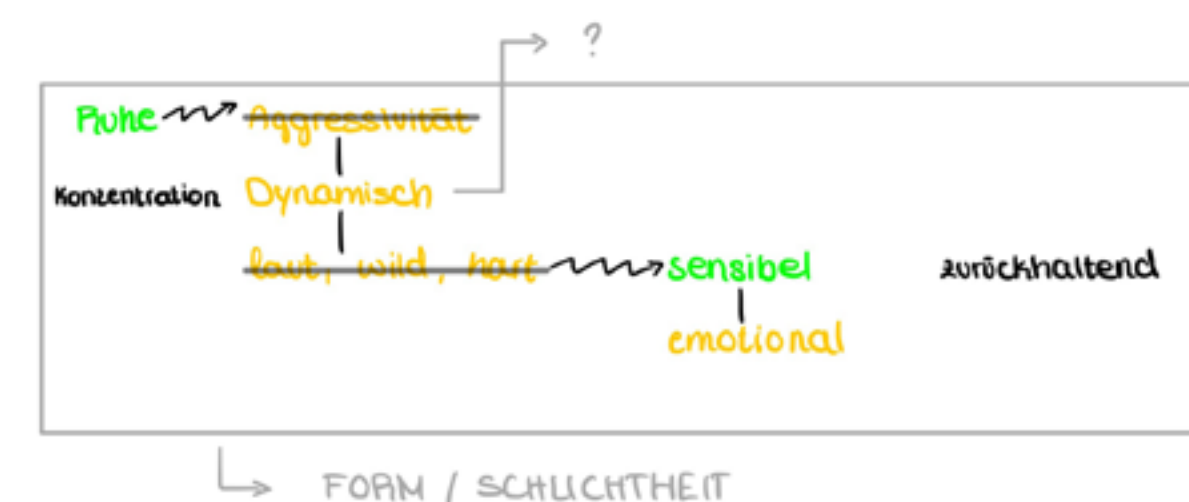
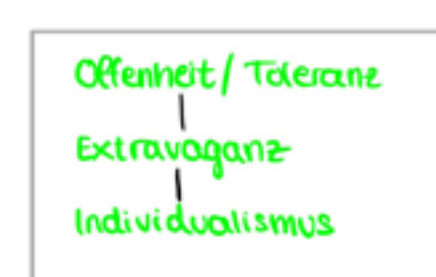
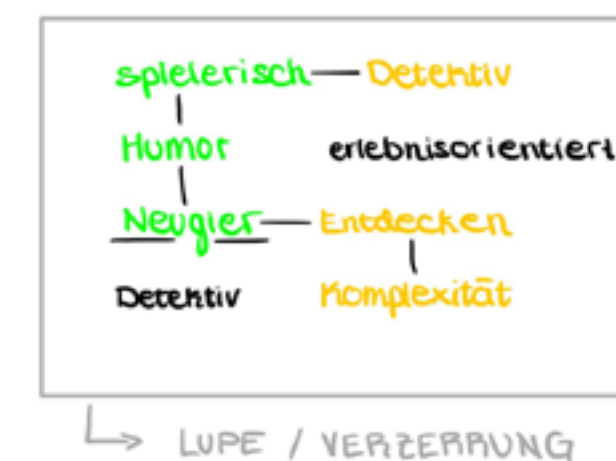
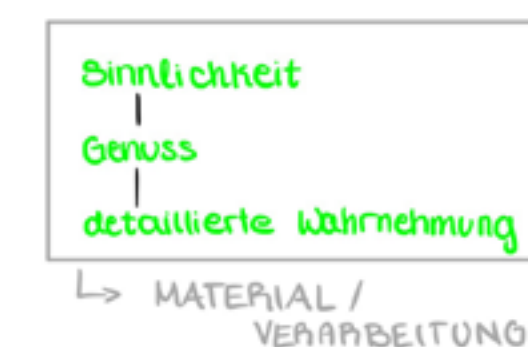
fantasie

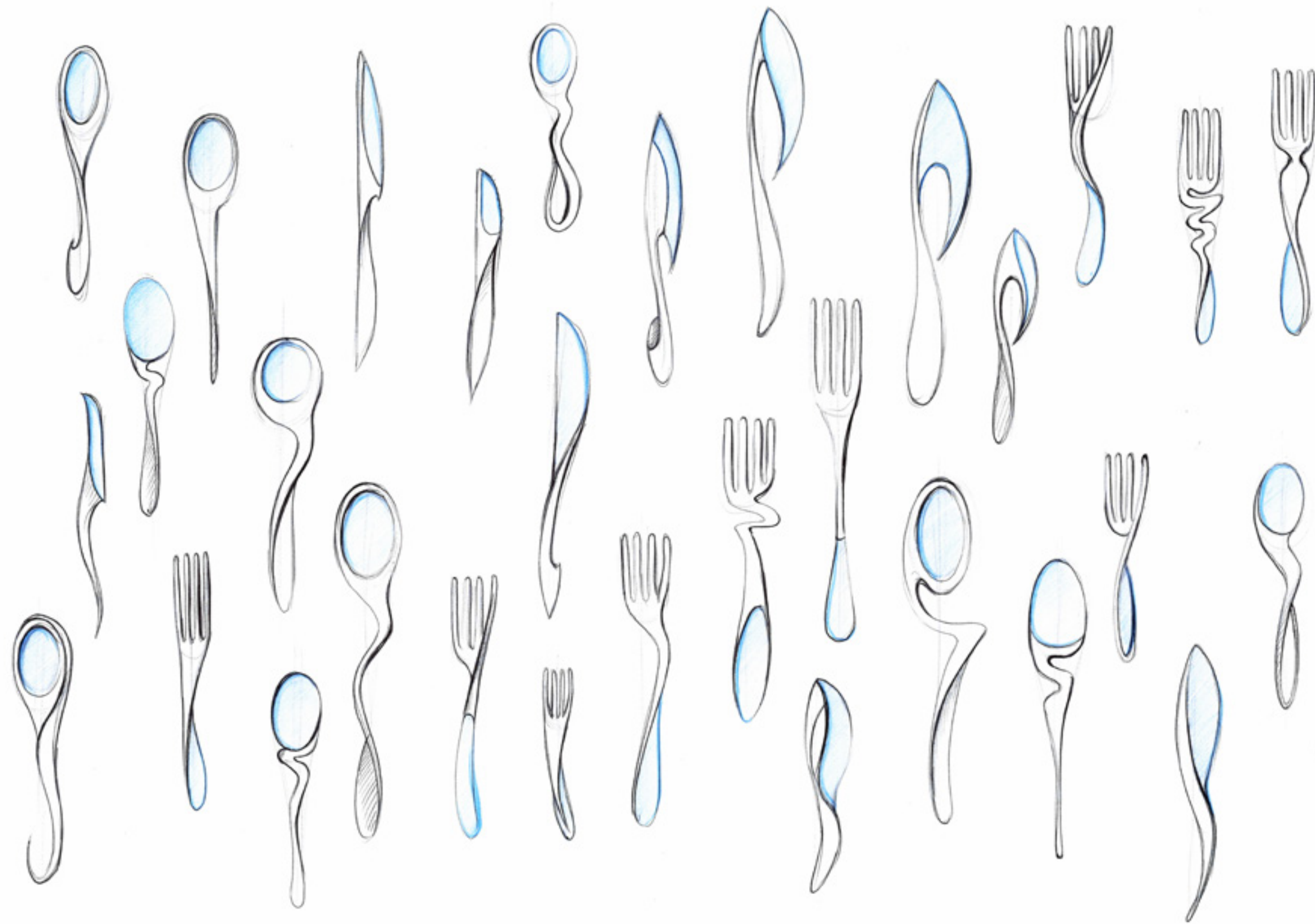
Aus dem Brainstorming habe ich
mein **Konzept** heraus entwi-
ckelt.

Es beschäftigt sich mit der Verzerrung der Wahrnehmung und "einem Produkt zum Lebensmittel verzehren".

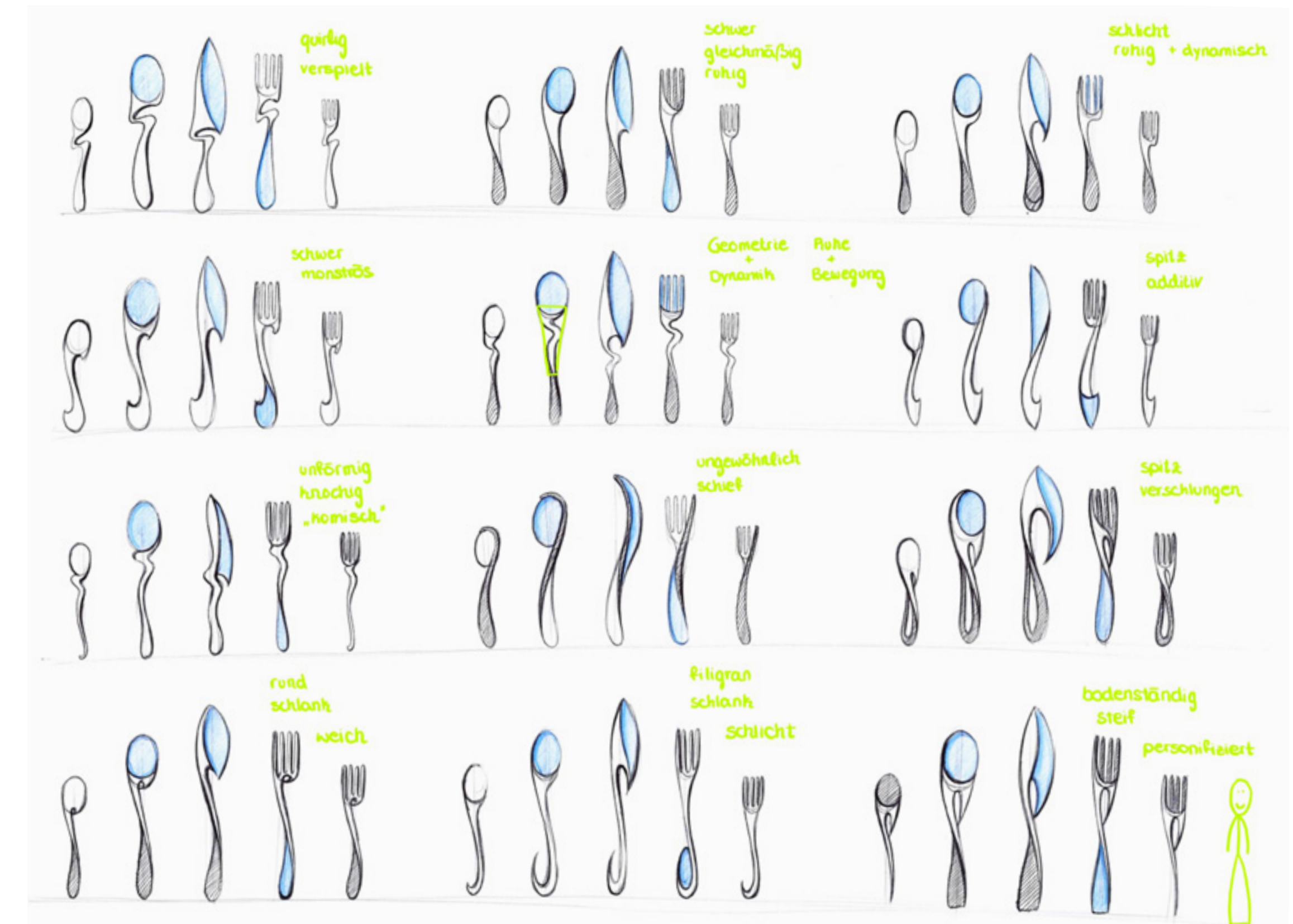
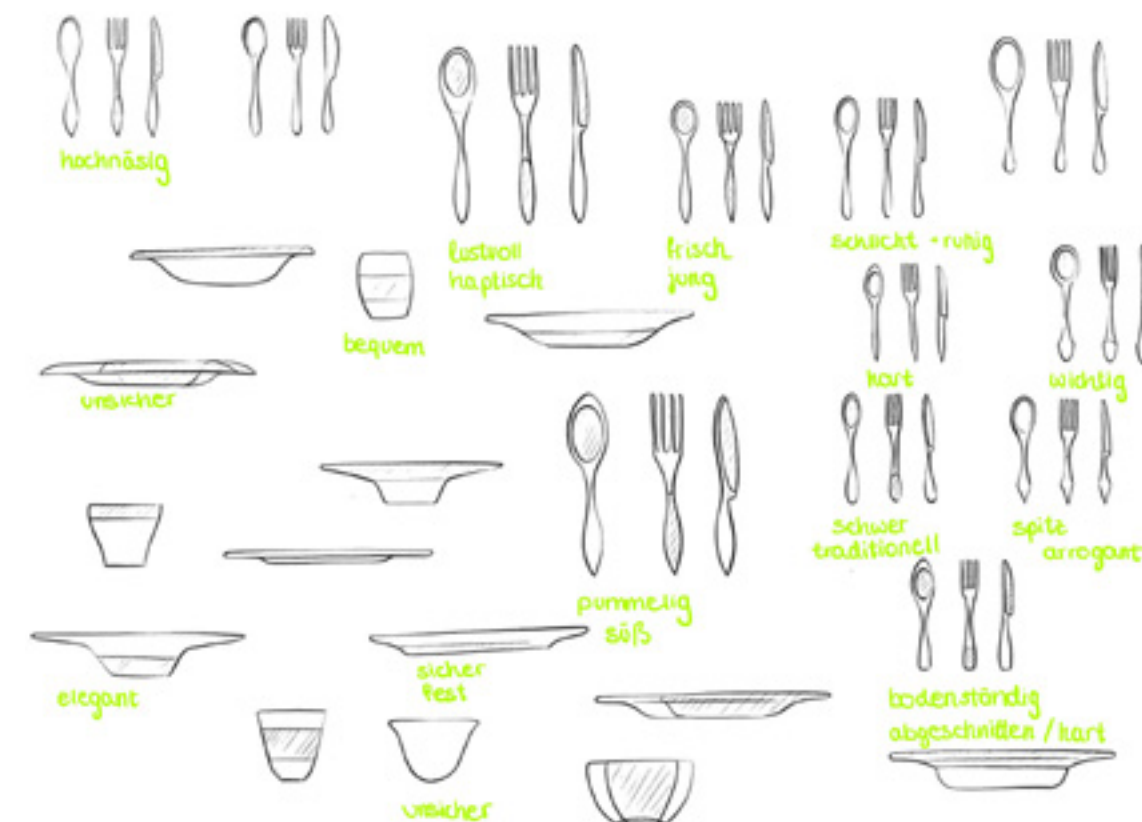


SCHWERPUNKTE + KONTRASTE





Durch die Erstellung eines fiktiven Charakters, welcher mein Besteck benutzen sollte, und mehreren semantischen Analysen, gelangte ich durch Skizzen zu meiner finalen Form.



Der finale Entwurf zeigt das Besteckset mit einer **Materialkombination** aus Glas, Metall und Holz.

Das Glas ist hierbei eine verzerrende Lupe. Das Holz und die unterschiedlichen Metallfarben stehen für Diversität, das Spielerische und Quirlige.





Die **Glasteile** durfte ich in der Glasbläserwerkstatt des Max-Planck-Institutes in Stuttgart herstellen.

Die Fassungen aller fünf Besteckteile wurden aus **Ureol** gefertigt und in der Galvanik mit verschiedenen **Metallen** überzogen.

Die letzten fünf Teile habe ich aus **Holz** der Elsbeere gefertigt und geölt.





Elvoire

„Elvoire“ lädt dazu ein, bewusster zu konsumieren und sich auf eine lockere, spielerische Art mit den bedrückenden Themen des Lebensmittelkonsums und der Lebensmittelindustrie zu beschäftigen.

„Elvoire“ ist ein Besteck der besonderen Art!



4 Semantik

Projektart Hauptprojekt
1. Semester

Abgabedatum 07.2021

Begleitpersonen Prof. Jürgen Goos

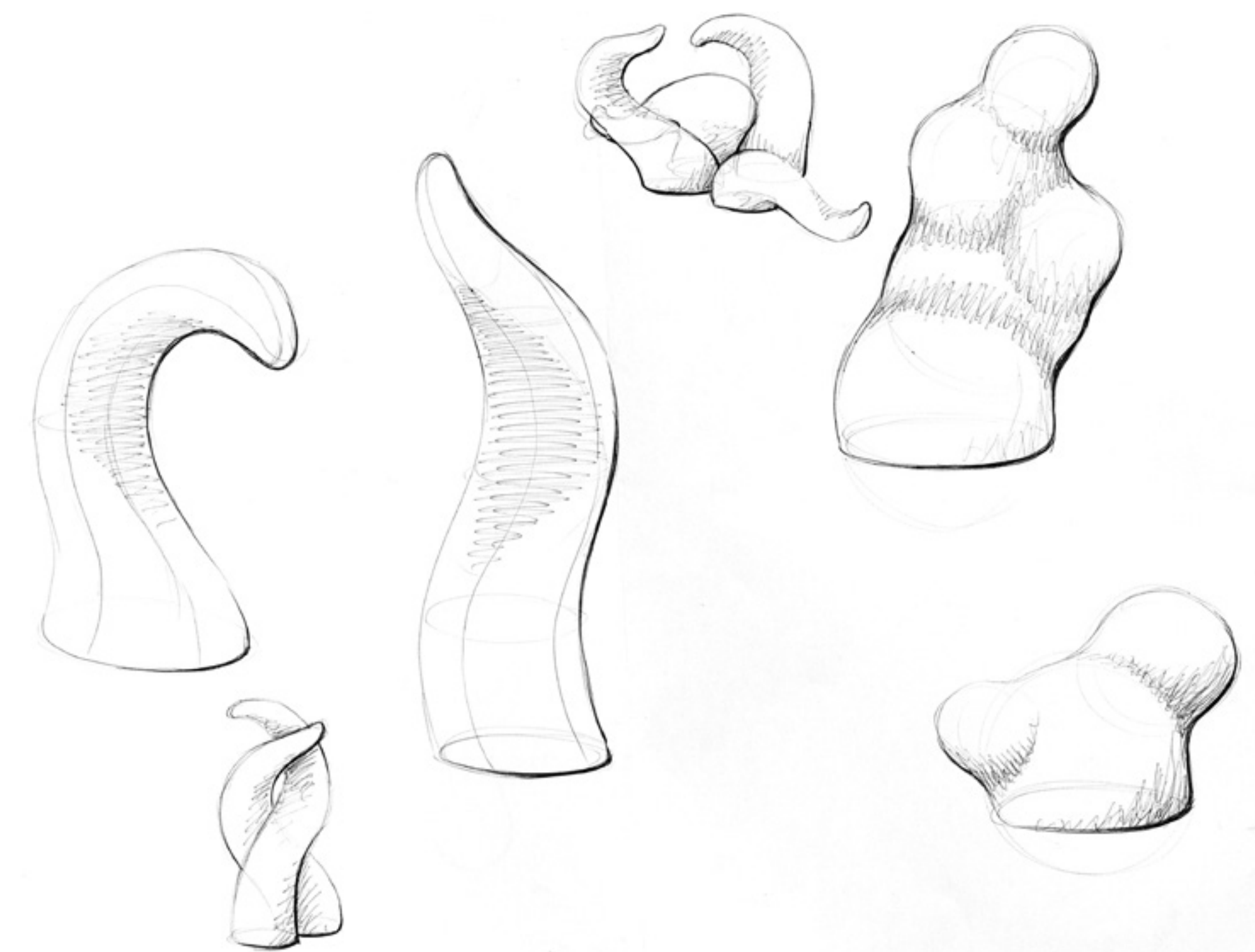
Aufgabenstellung

"Im ersten Semester beschäftigen sich die Studierenden mit Sprache, Form und Bedeutung. Gesprochene Sprache und Formensprache haben sehr direkte Bezüge zueinander. Jede Form kann über Sprache beschrieben werden, aber auch der Umkehrschluss ist möglich."

Es werden zwei Semanten entwickelt, die die jeweils gewählten Adjektive in ihrer Form widerspiegeln. Diese Formen werden aus PU-Schaum geformt und lackiert.



Semant 1 - lebendig



[lebendig]

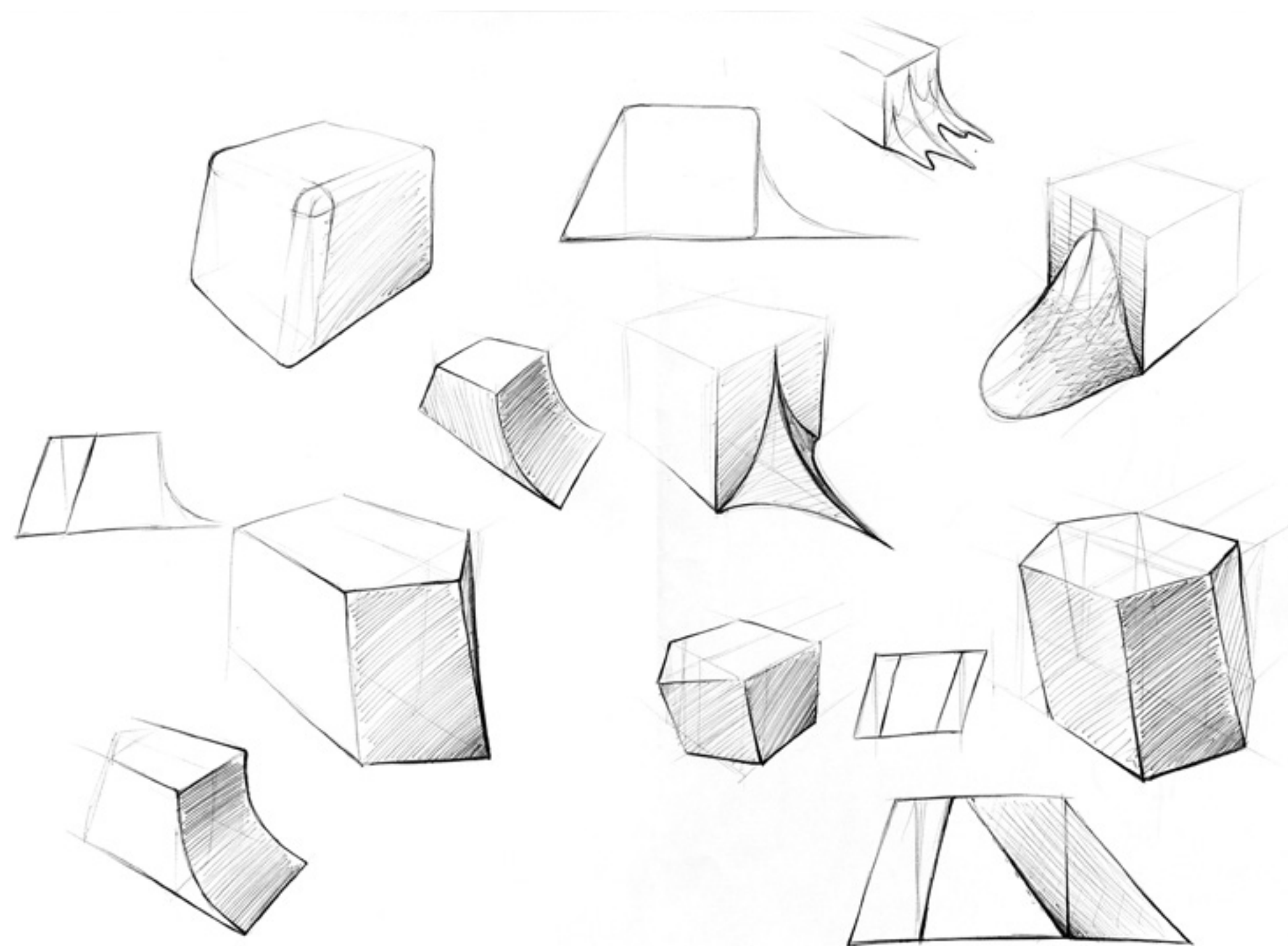
lebend - und nicht tot

... ist kraftvoll, dynamisch, aktiv, zielstrebig und anmutig. Es ist rund, weich und hat einen Charakter.

Mein Semant sollte voller Energie sein, so wie eine Pflanze Energie in ihrem Kern gespeichert hat, um weiter Richtung Sonne zu wachsen.



Semant 2 - schiebbar



[schiébbar]

sich (ver-)schieben lassend

... ist träge, ruhig, faul, schwer und hart. Es ist langsam, aber hat eine klare Richtung.

Mein Semant sollte die Eigenschaften der Fortbewegung einer schweren Kiste auf dem Boden haben oder eines Schneepfluges im Winter, der den Schnee davon schiebt.



5 Xplora¹⁸

Projektart Designzeichnen,
CAD + Animation

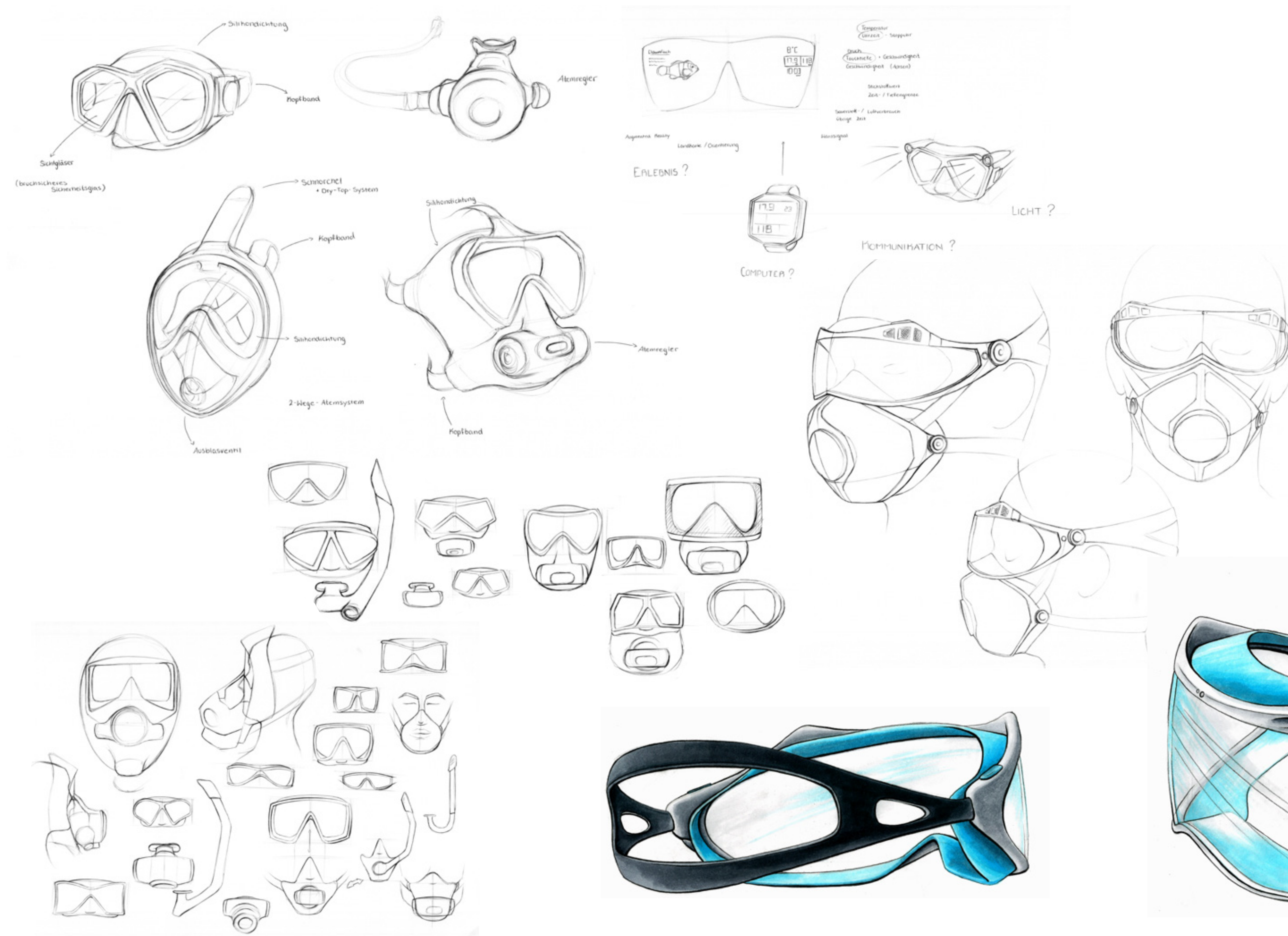
Abgabedatum 02.2022

Begleitpersonen Adrianus Obers,
Stefan Barth

Aufgabenstellung

"In Designzeichnen 2, verknüpft mit dem CAD Kurs Alias, haben die Studierenden für die Werkschau ein freies Helm-/Visier-/Brillen-Konzept visualisiert. [...] Mit gezielten Sketch-, Marker- und Storytelling-Übungen werden diese Fertigkeiten weiter ausgebildet. Der Kurs fordert einen steigenden Anteil von gestalterischer Eigenleistung und stellt so die unmittelbare, integrative Verbindung zur Projektarbeit dar."

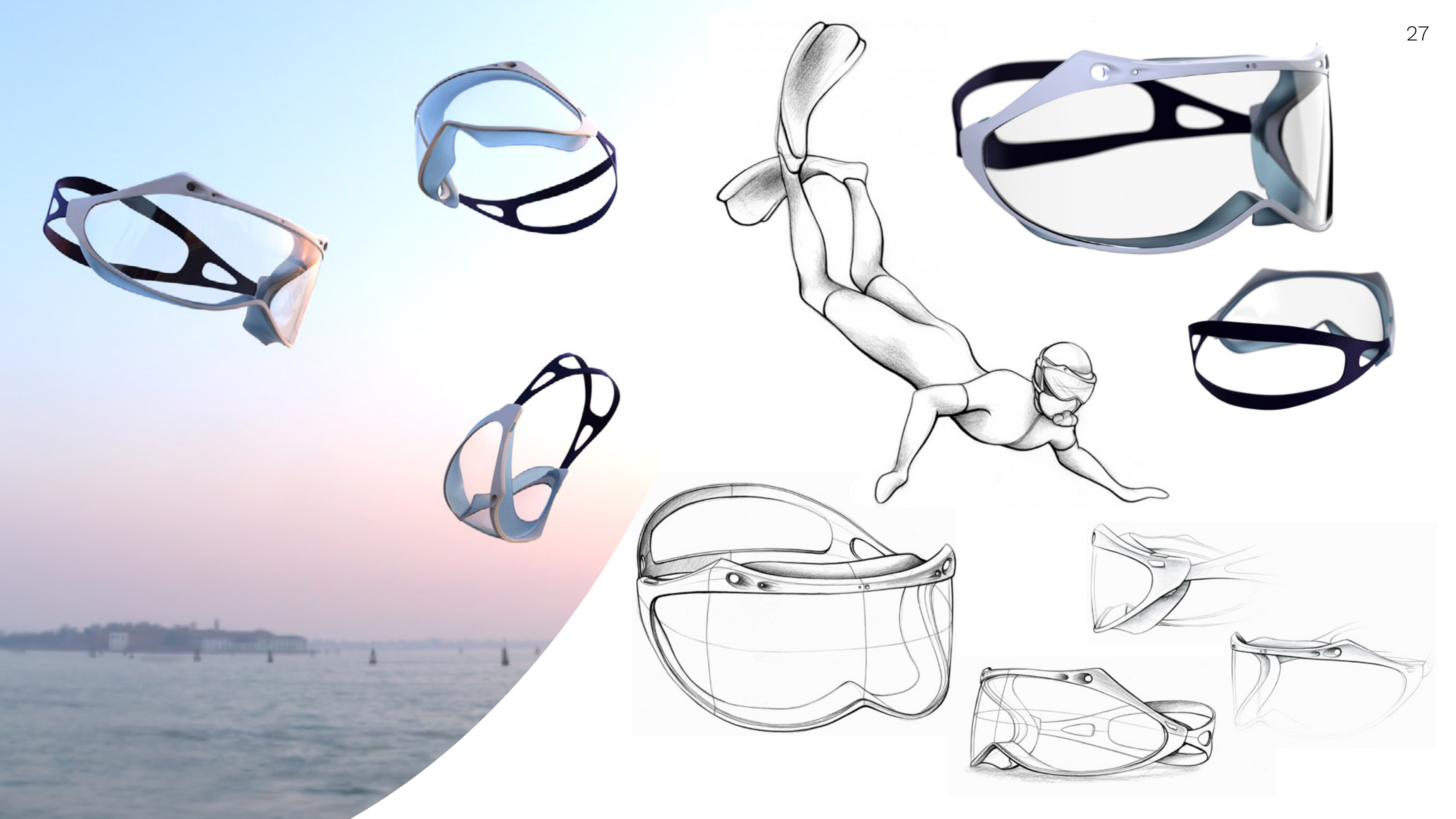




XPLORA18 ist eine Taucherbrille, die in Kombination mit einer Atemmaske für kurze und lange Expeditionen in die wunder-volle Unterwasserwelt genutzt werden kann.

Sie hat integrierte Lichter, ein Display mit Standort-Informationen und Augmented Reality.

Die zugehörige Maske ist variabel an eine Sauerstoffflasche oder an eine kleine Druckluftkapsel anschließ-bar.



6 Skulptur

Projektart Skulptur
3. Semester

Abgabedatum 07.2022

Begleitpersonen Prof. Vito Pace

Aufgabenstellung

"WChUTEMAS - Zeichnen und Konstruieren, Wahrnehmung dreidimensionaler Formen, Suche nach Form durch Subtraktion und Addition"

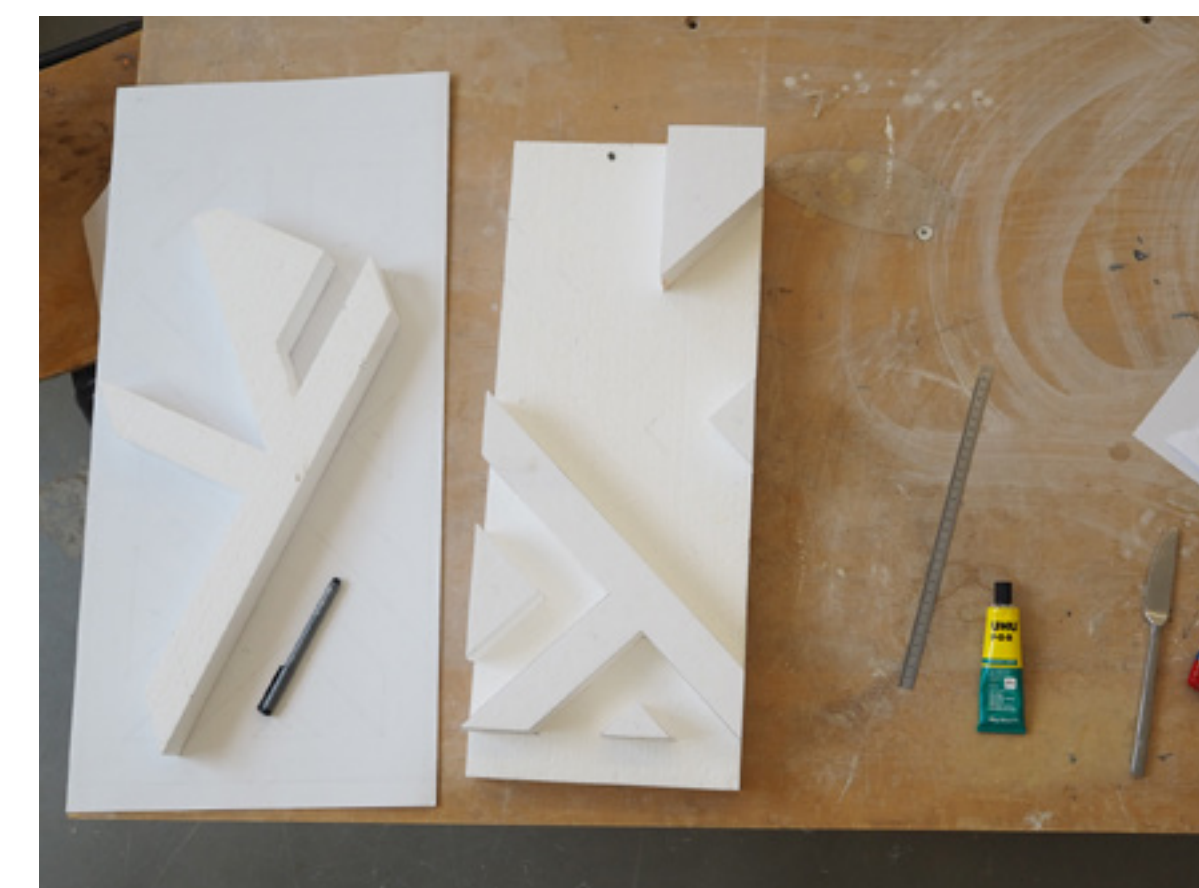
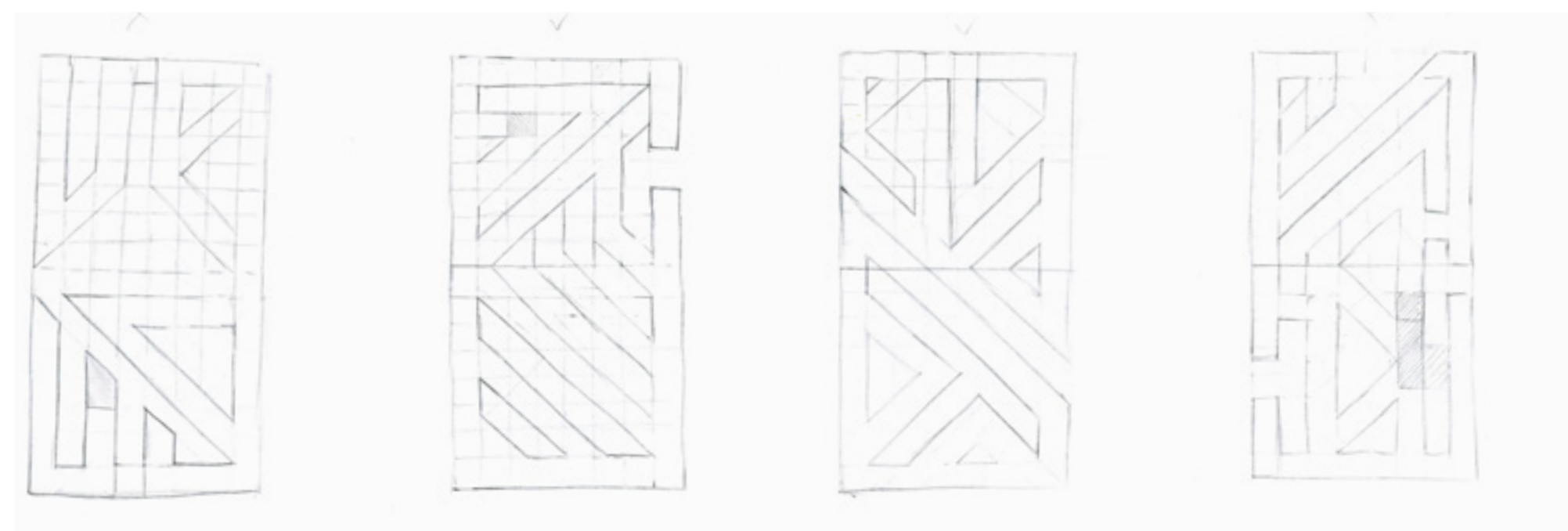
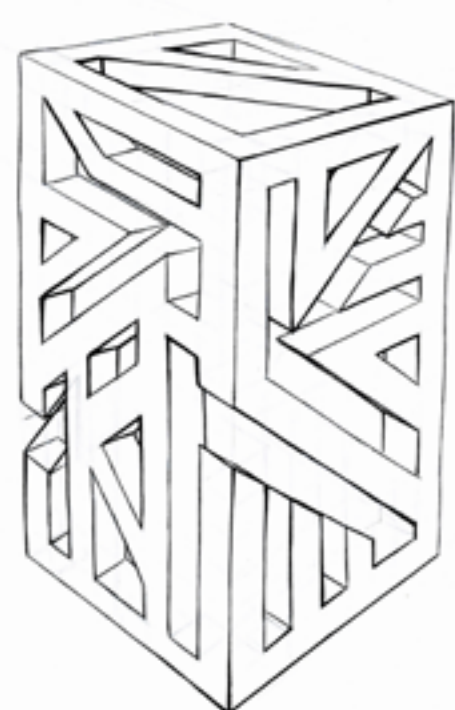
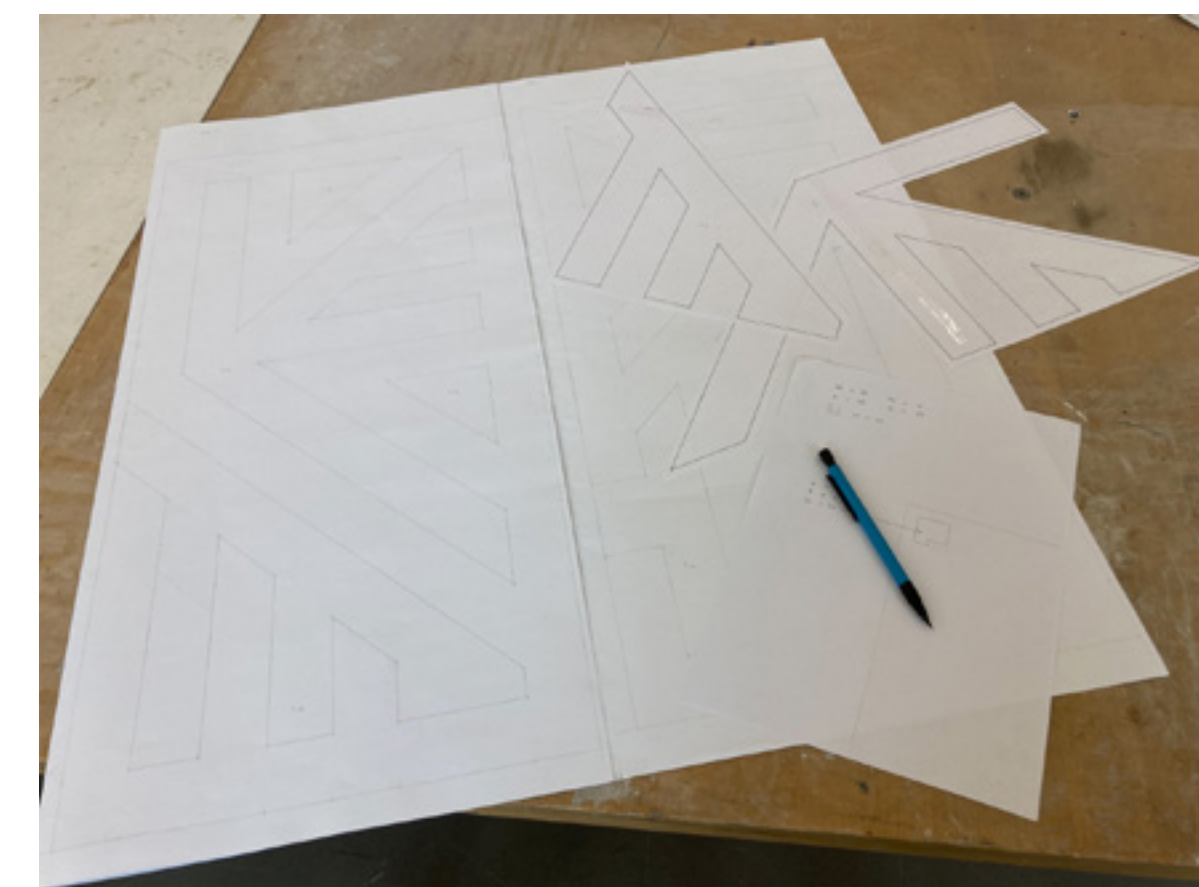
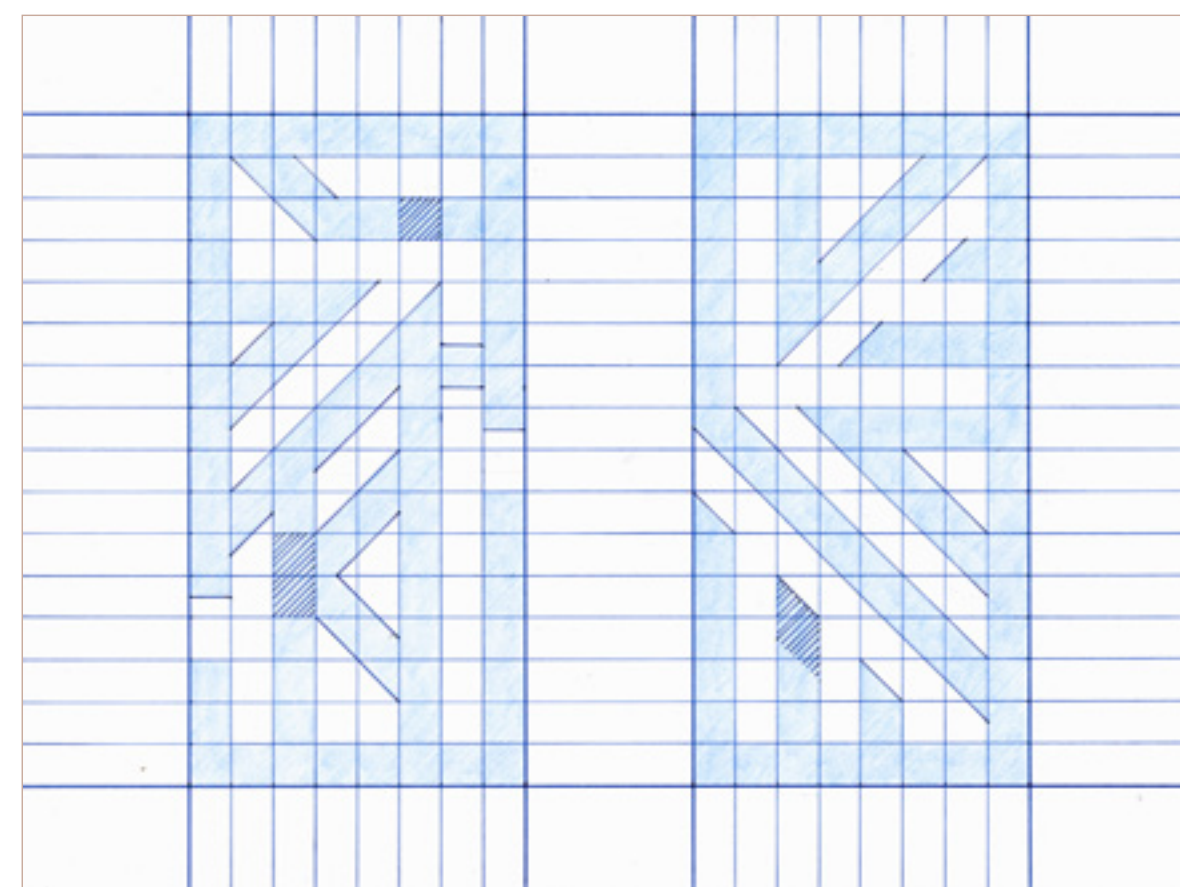
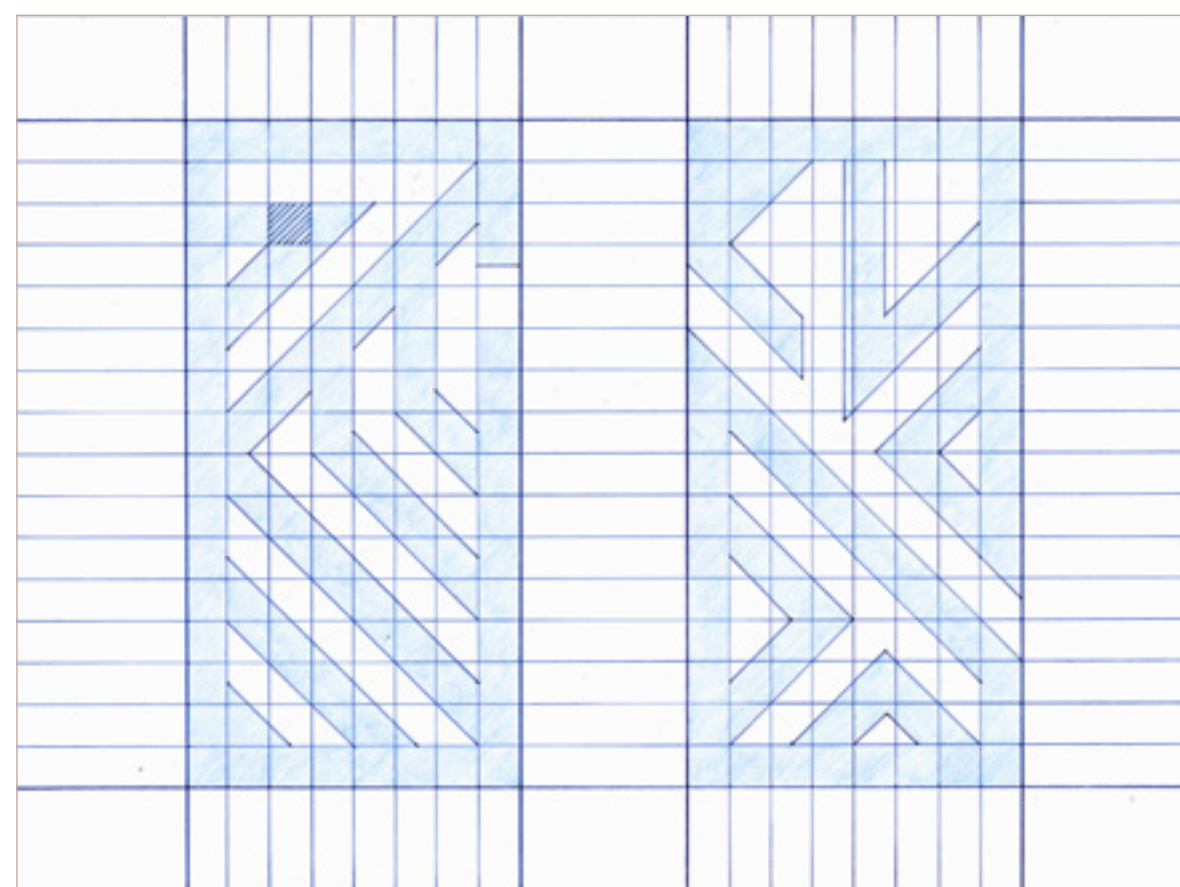
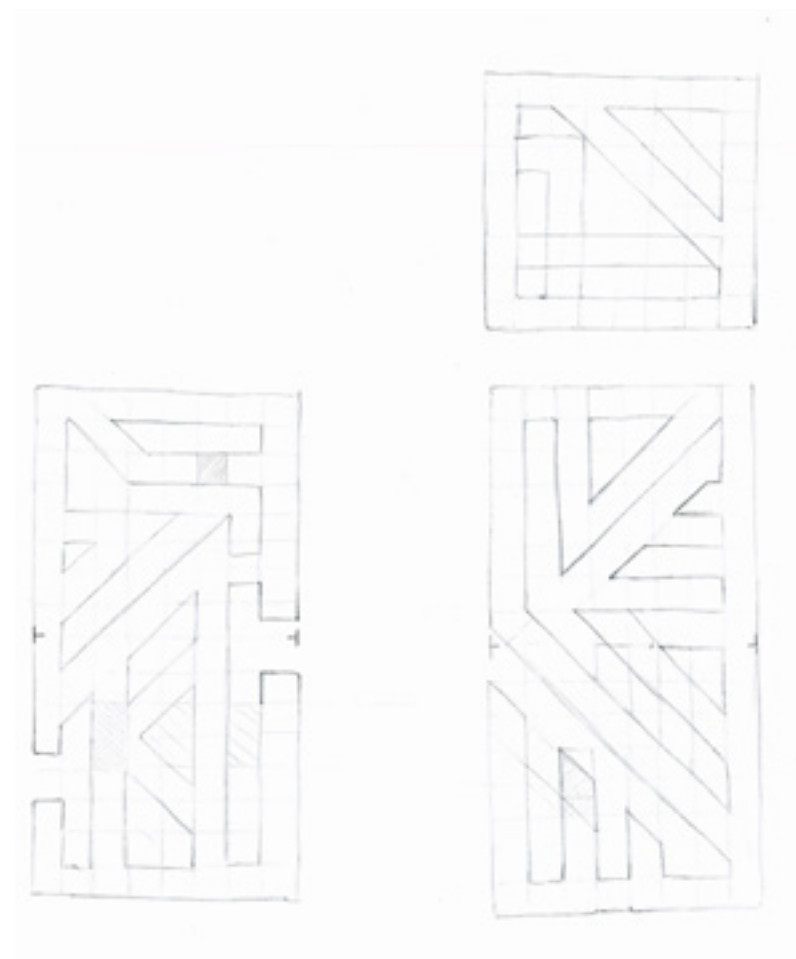
Über das Semester wird eine Skulptur, beziehungsweise eine Plastik, entwickelt und gebaut. Beim Thema "WChUTEMAS" soll ein gewählter Raum dreidimensional ausgestaltet werden.

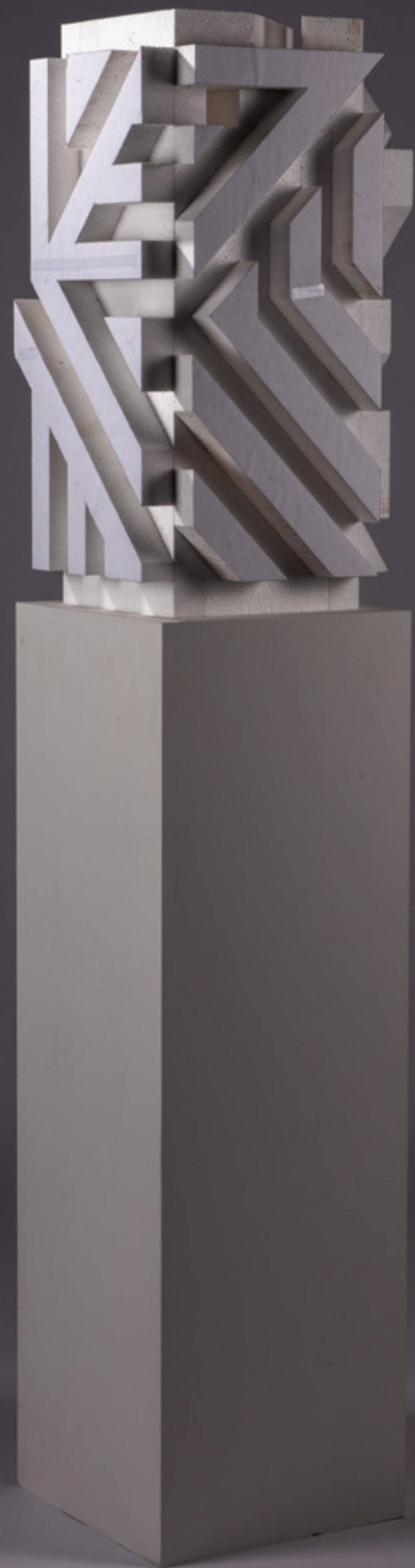




Der von mir gewählte Raum hat eine Größe von 32x32x64 cm, den ich in 4 cm große Würfel eingeteilt habe. Auf dieser Basis habe ich ein **Konzept** aus Geraden in 45°-Winkeln erarbeitet.

Die Seiten sind alle verschieden und harmonisieren trotzdem miteinander.





7 Sketches

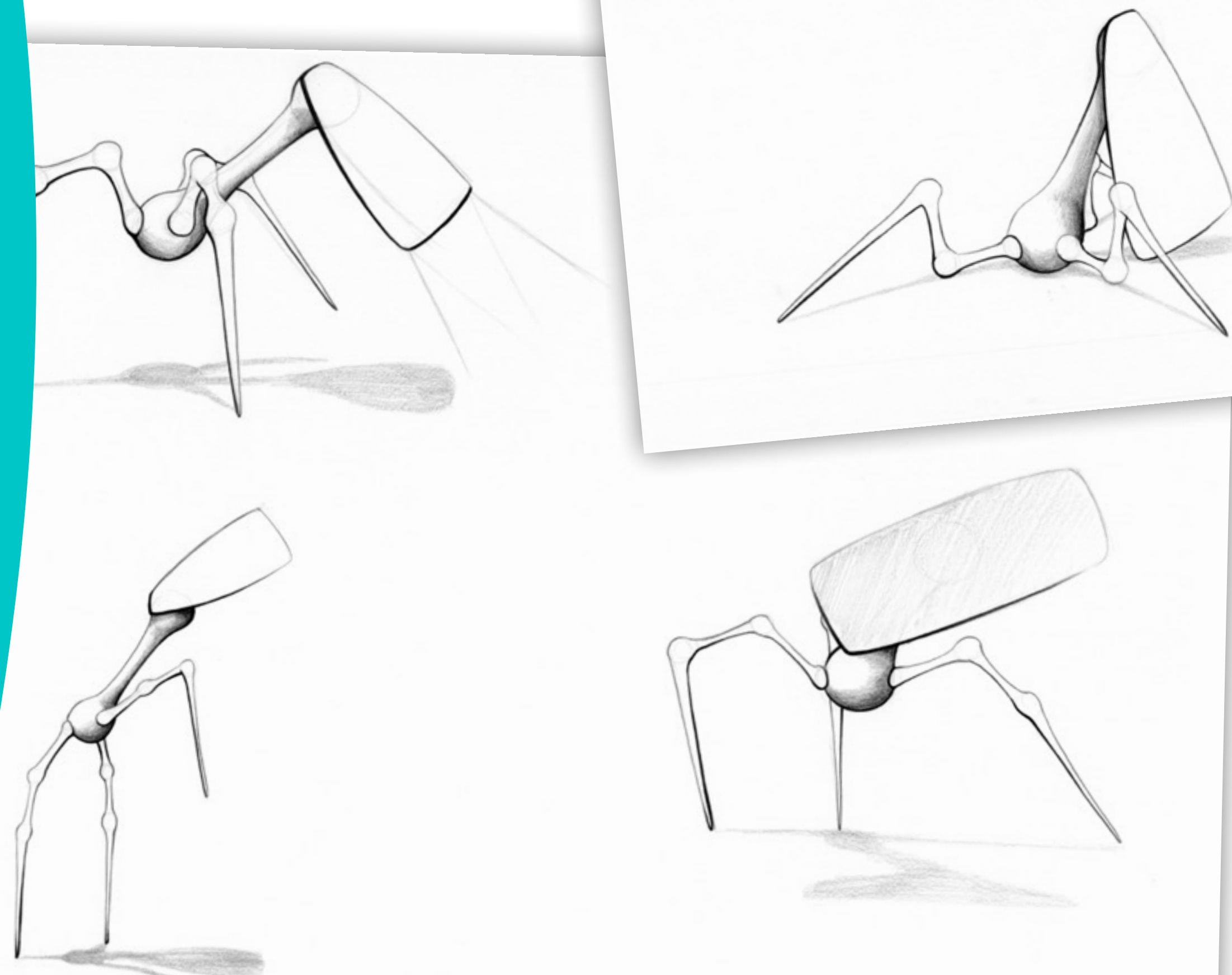
Projektart Designzeichnen 1+2,
Darstellungstechnik

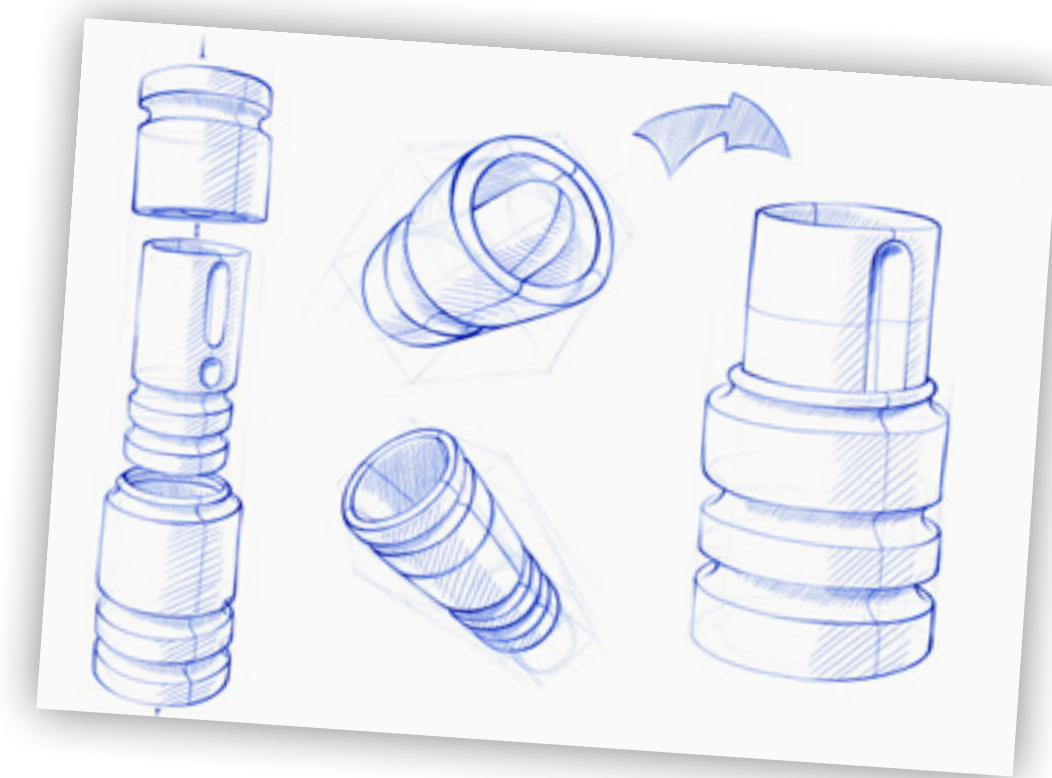
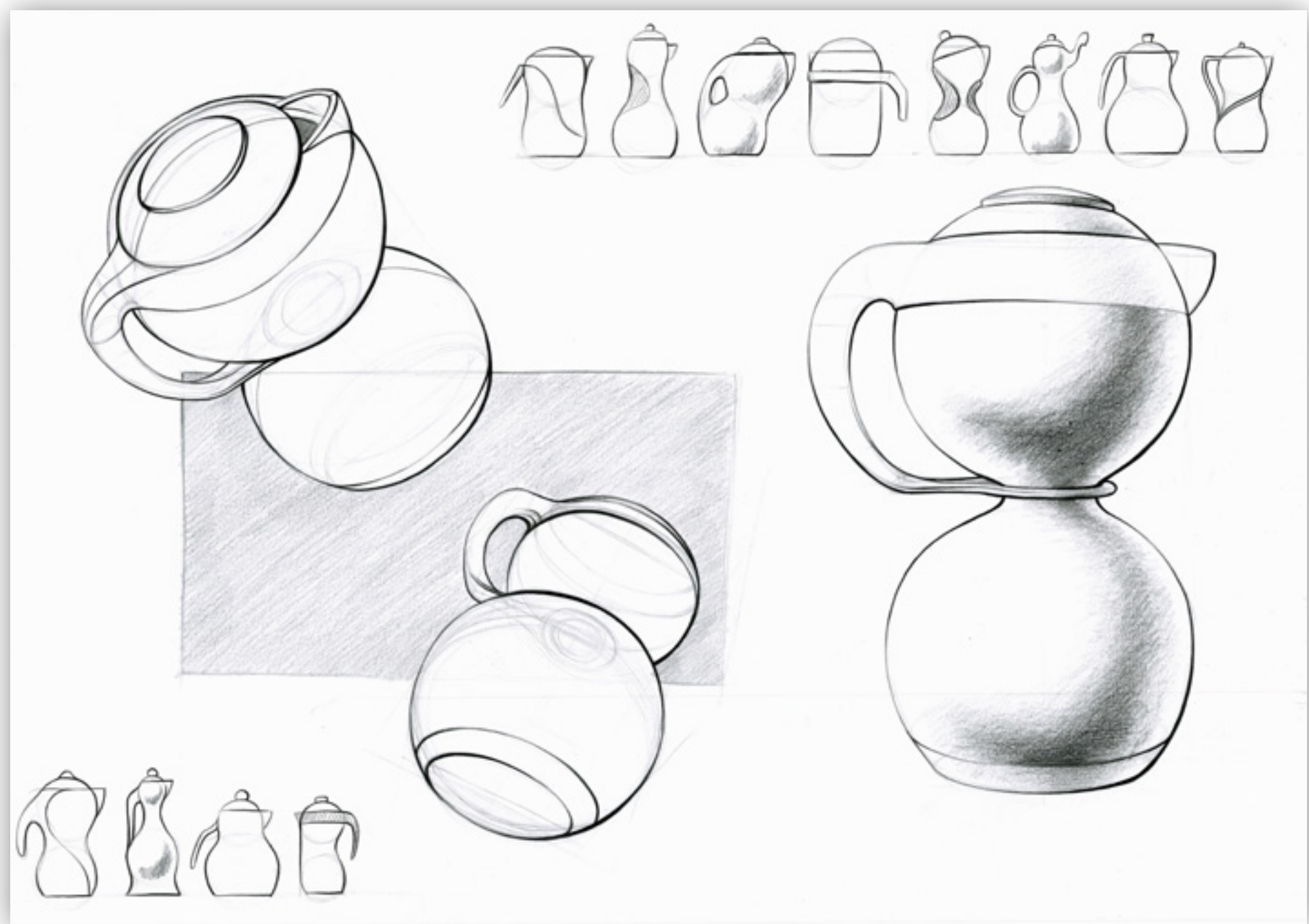
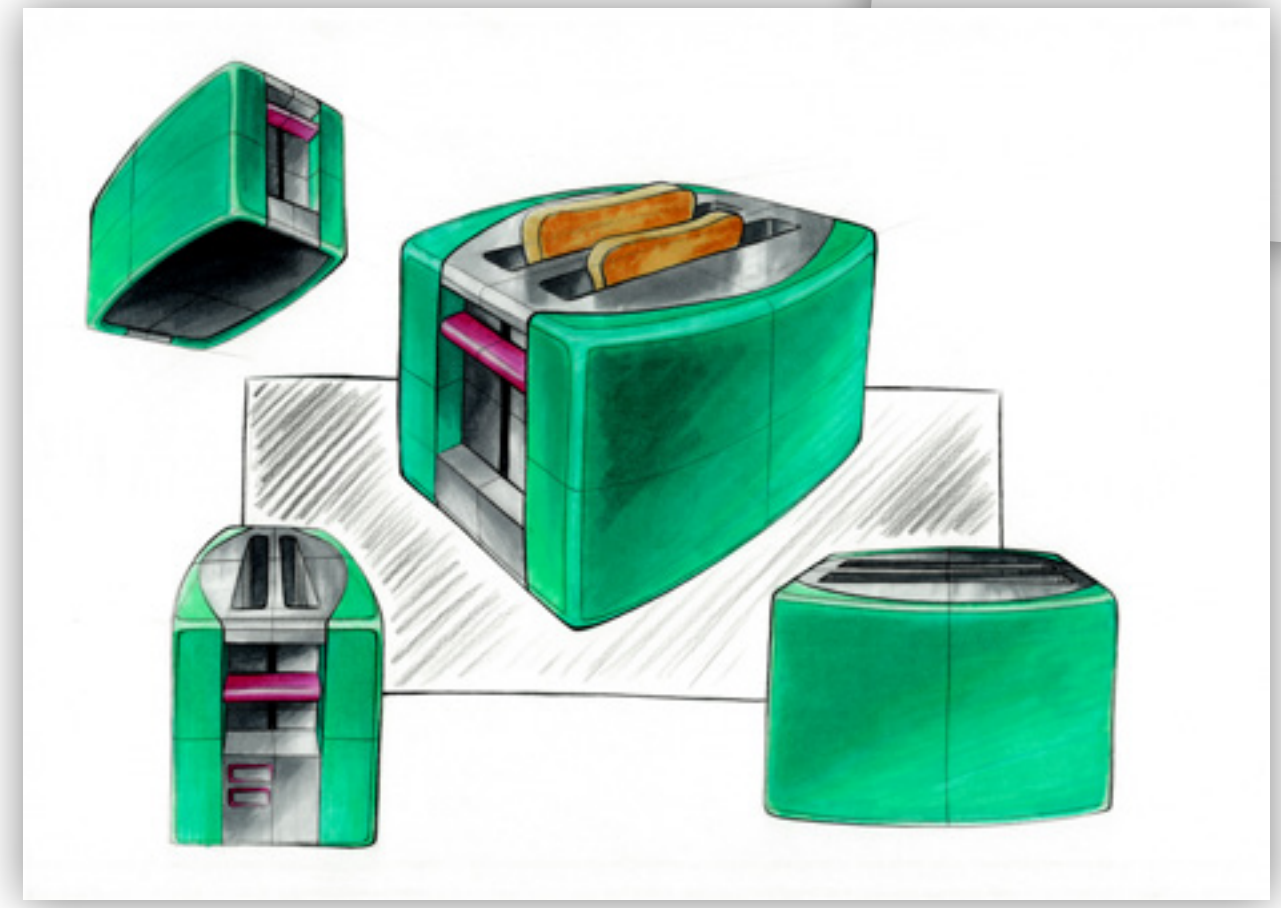
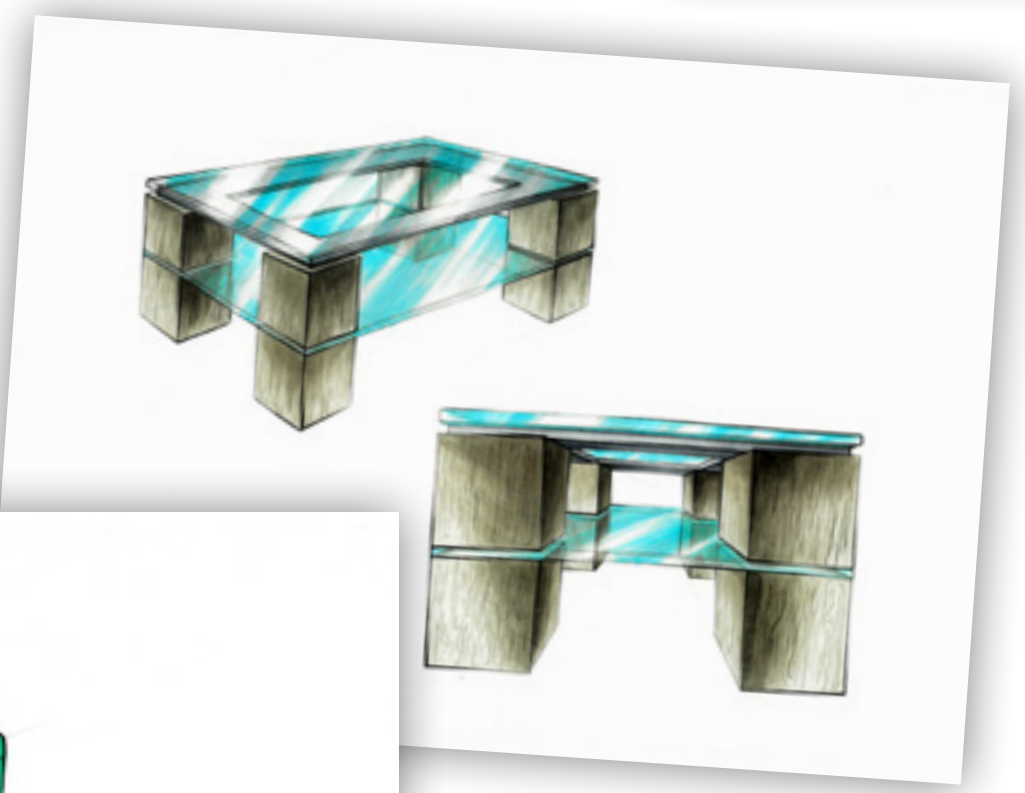
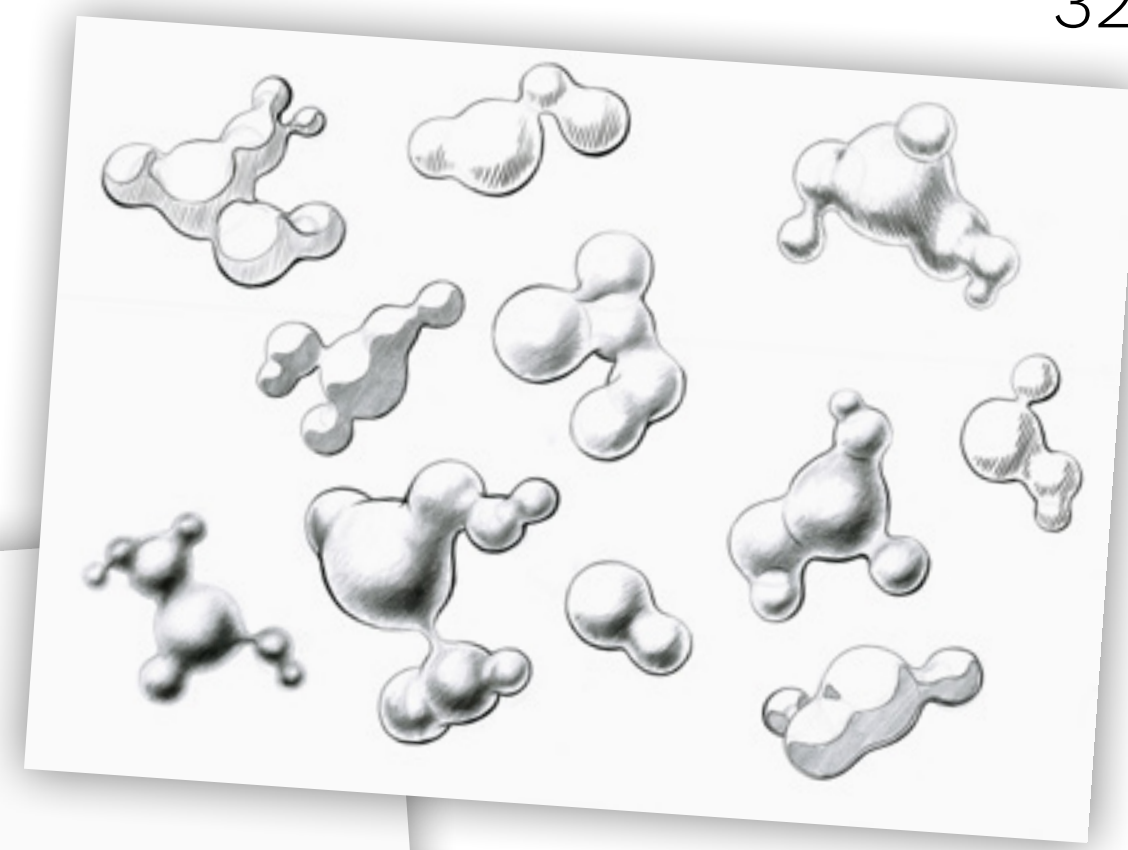
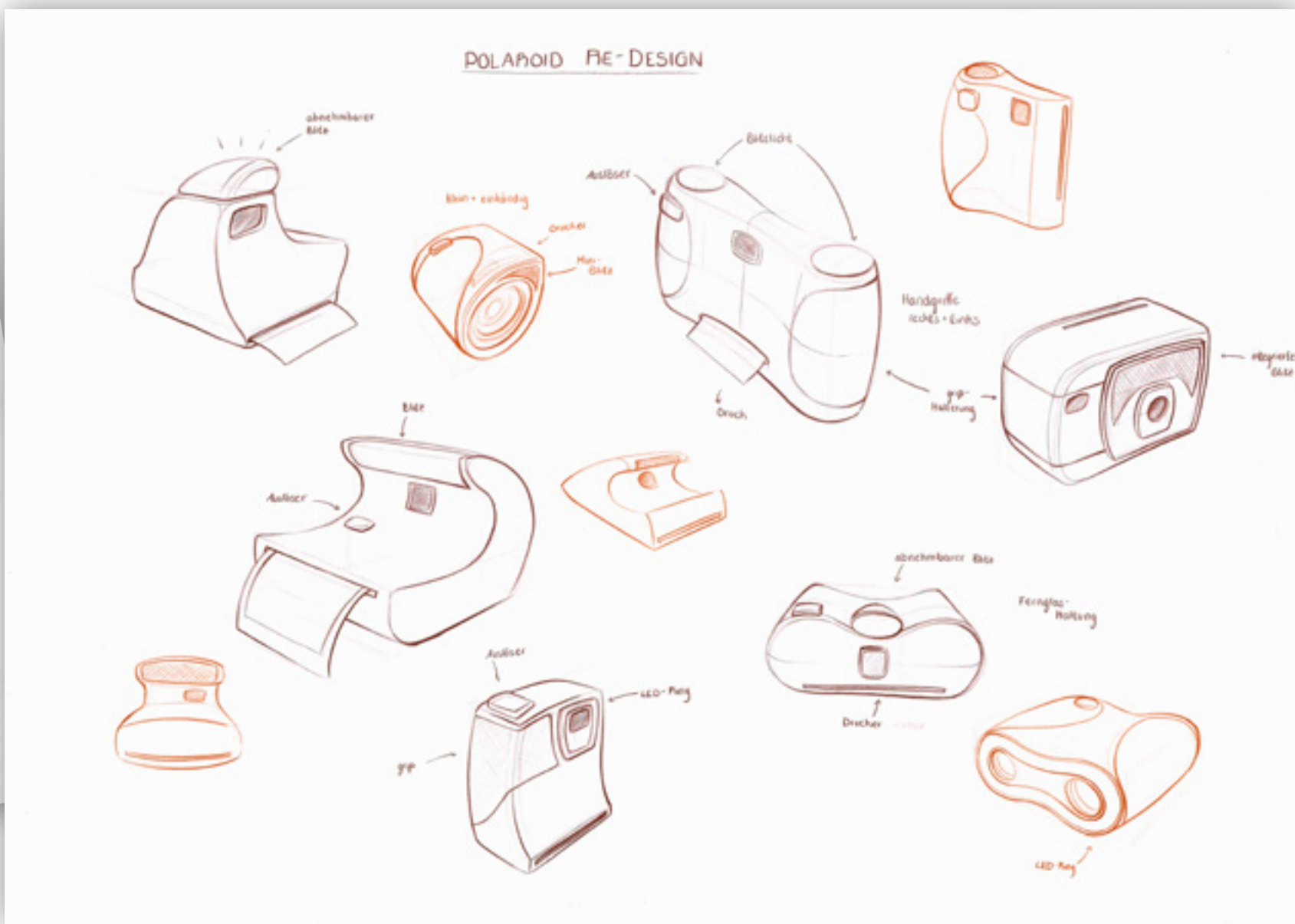
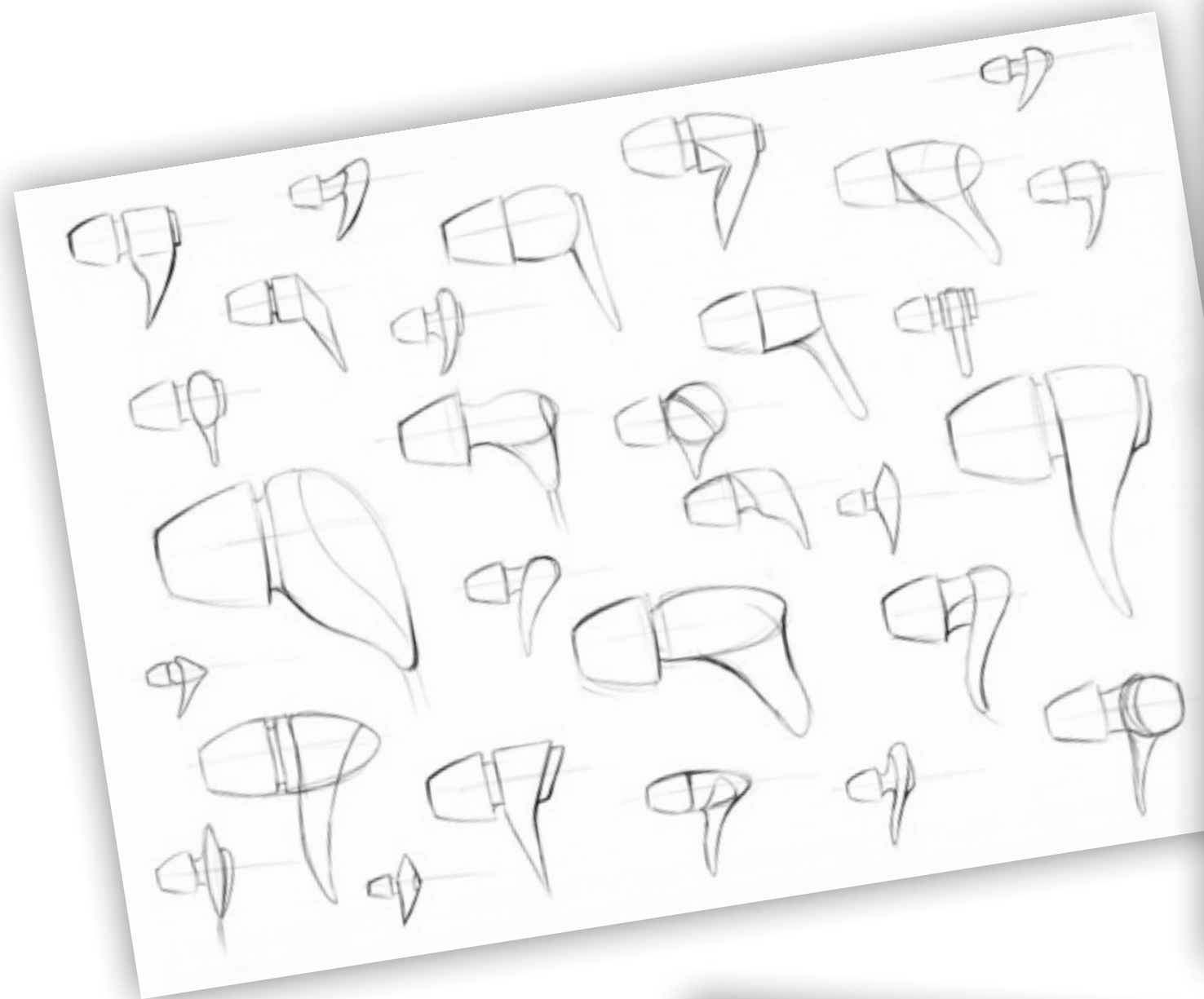
Abgabedatum 2021-2022

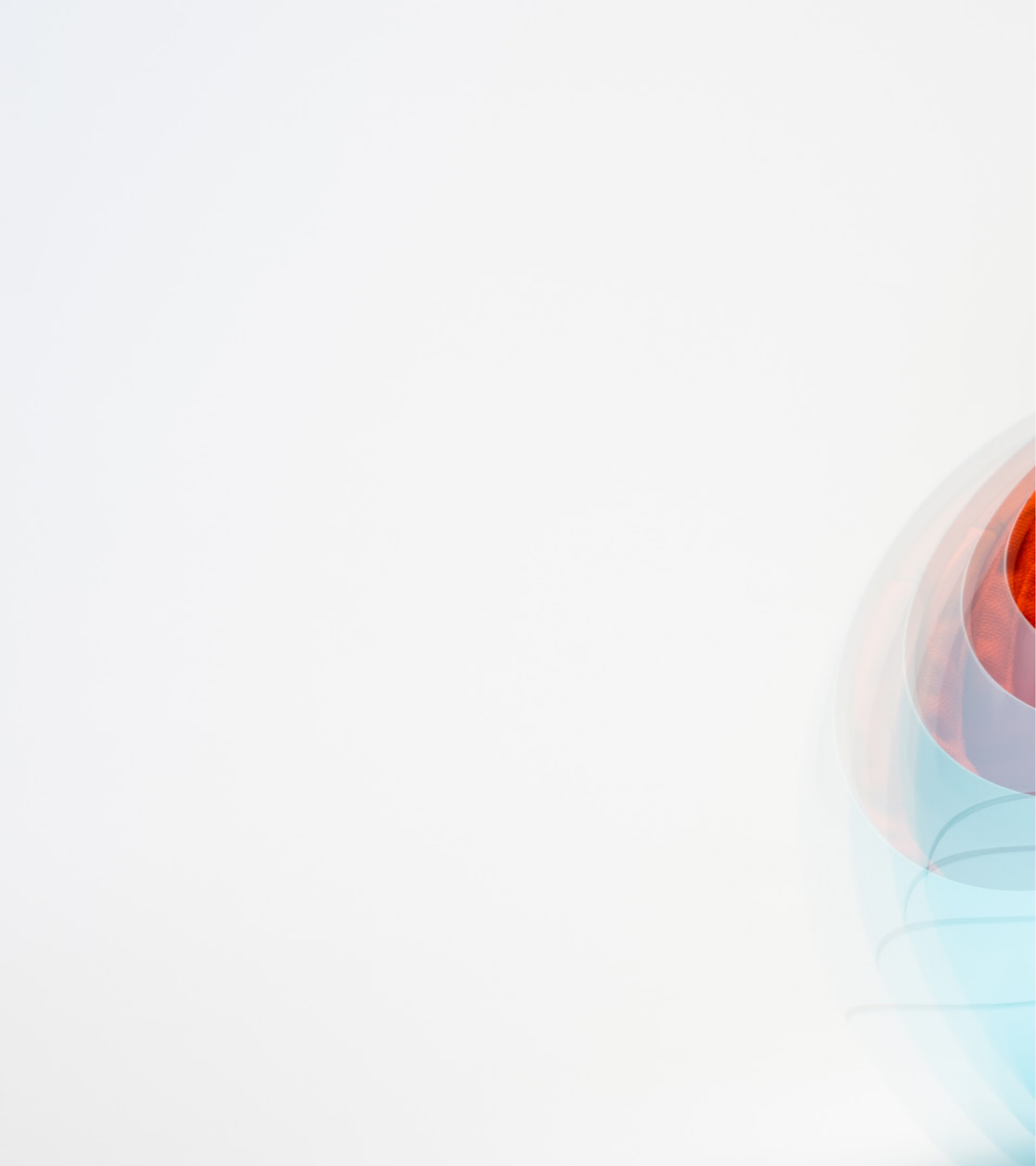
Begleitpersonen Adrianus Obers
Frank Dehnke

Aufgabenstellung

"Der Kurs Designzeichnen umfasst die technischen Aspekte der Liniendynamik, perspektivische Konstruktion, die nonverbale Kommunikation von produkt-spezifischen Elementen/Komponenten des Designs in Skizzenform sowie die entsprechenden User Scenarios."







Habe ich Ihr Interesse geweckt?

Melden Sie sich!

Paula Lewandowski

lewandop@hs-pforzheim.de

+49 151 57697622

<https://peponopolis.de>